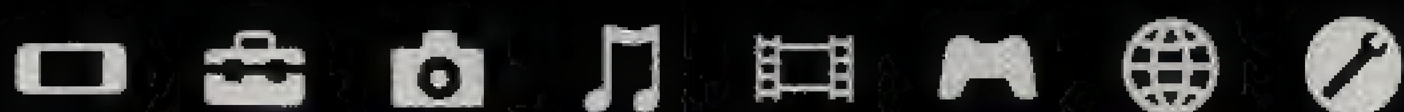
PlayStation Portable



PSP

2008 标准掌机典藏

权威游戏年鉴

2007年春至2008年春
精彩游戏240款以上

周边大推荐
全娱乐功能使用

超实用100问

典藏游戏攻略

战神 奥林匹斯之链
星海传说 初次起程
寂静岭 起源 / 恶魔城X
机动战士高达 战斗编年史
合金装备OPS+ / 狂野历险XF
危机核心 最终幻想7
大蛇无双 / 龙珠Z2
虹吸战士

PSP的历史

PSP美日最全游戏发售表
PSP日本销量总排行

经典收藏

怪物猎人P 2nd

标准掌机典藏 · 掌机游戏标准

我们终于又见面了！

本次的《标准掌机典藏》重点收录了从2007年3月到2008年3月内所推出的游戏内容。其中游戏图鉴部分因为PSP游戏数量庞大，所以我们着重选取了优秀游戏收录；攻略部分为近一年来PSP上最值得一玩的大作全部囊括。硬件方面也准备了充足的文章，希望本书能成为你掌机生活中必不可少的伙伴。

PSP标准掌机典藏

2008年重装典藏

Contents

解读PSP从开始到现在

当2003年玩家们还在兴高采烈的玩着GBA的时候，SONY就已经开始出谋划策自己的掌机产品了，只是当时的一些技术实力还不够成熟，所以需要耐心等待。试问当时玩GBA的朋友们，谁能想象的到PSP竟然是机能如此强劲的掌上产品，你不会想到，我不会想到，相信没有人想得到，时间就这样一直过去，直到2003年5月份，一个不知名的小杂志上登载了第一个SONY掌机的假想图，由于同人所制作，所以在可信度上并没有那么高,不过从这次假想图放出事件来看，确确实实的许多玩家都在猜测SONY是否这段时期的沉寂是为了专心研制掌机。这些热心玩家们的猜测并没有错，SONY确实正在研制全新的掌机，一个具有划时代意义的掌机。

当2003年玩家们还在兴高采烈的玩着GBA的时候，SONY就已经开始出谋划策自己的掌机产品了，只是当时的一些技术实力还不够成熟，所以需要耐心等待。试问当时玩GBA的朋友们，谁能想象的到PSP竟然是机能如此强劲的掌上产品，你不会想到，我不会想到，相信没有人想得到，时间就这样一直过去，直到2003年5月份，一个不知名的小杂志上登载了第一个SONY掌机的假想图，由于同人所制作，所以在可信度上并没有那么高，不过从这次假想图放出事件来看，确确实实的许多玩家都在猜测SONY是否这段时期的沉寂是为了专心研制掌机。这些热心玩家们的猜测并没有错，SONY确实正在研制全新的掌机，一个具有划时代意义的掌机。

目前在掌机迷们的面前摆着两台新一代的掌机——任天堂的NDS和SONY的PSP。这两台掌机虽然设计不同，风格迥异，但它们都代表着掌机游戏界最新的时尚。国内的许多玩家都已经得到了它们或者是它们其中的一部，成为了次世代掌机的先行者，也有许多玩家因为各种原因尚未购买它们，或者有意购买其中之一，而正在进行比较与衡量。

单从主机性能上来说PSP的出现确确实实的让玩家们感受到了真正的次世代掌机水准，无论是机器性能配置还是游戏画面，都要远远超越于NDS，索尼所采用的主机配置为：CPU速度333hz/内置显存32MB/外接记忆棒扩充存储容量/四声道立体声支持。

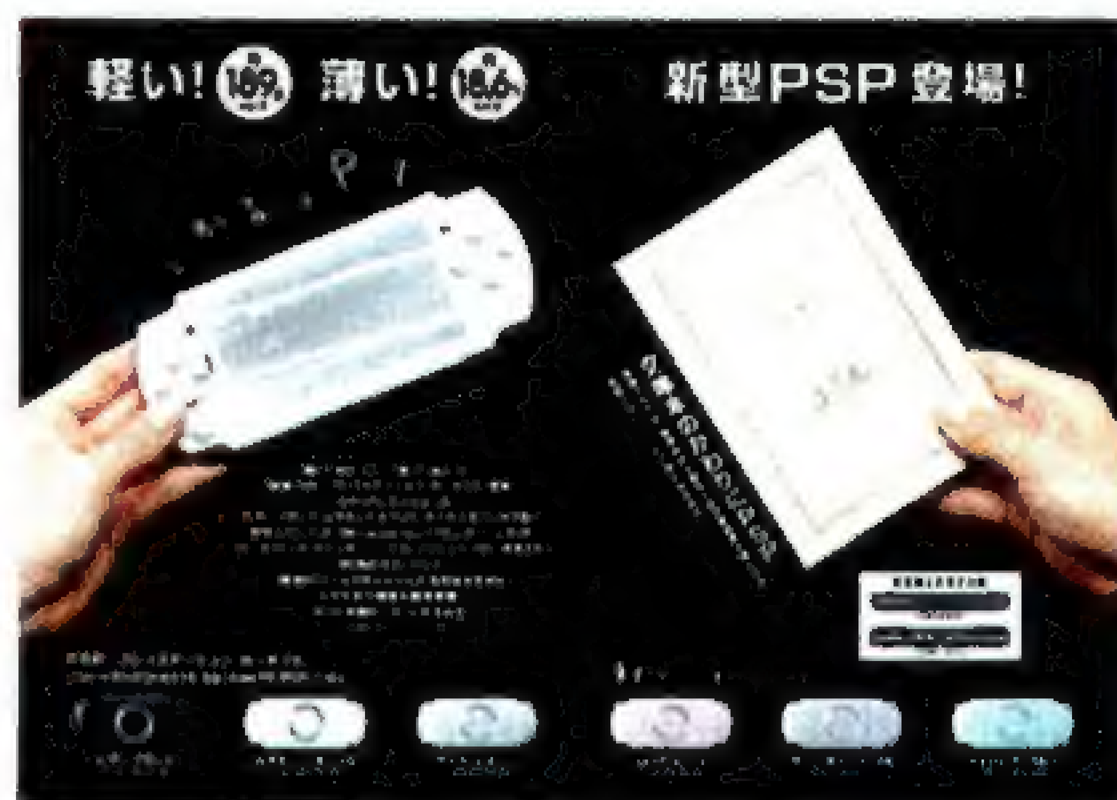
继2003年玩家设置的概念图出现之后，2004年sony官方放出了真正的PSP概念假想图，这个图片上面的PSP已经出具形态，和现在大家手上的PSP并没有什么太大的差别，对于游戏的载体SONY官方宣布开始启用“UMD”来作为新时代的掌机游戏载体，UMD的容量高达1.80GB可以说已经远超任何一款掌机的最大容量了，如此多的容量制作出来的游戏效果一定会非常让人吃惊。

PSP带着改变掌上游戏机功能档次的追求降临到世界上，简朴的包装中潜藏着划时代的能力。

为了宣传PSP，sony公司并没有将其直接定义为掌上游戏机，而是称其为“21世纪的Walkman”，更为直接的说法就是一台“多媒体掌上娱乐系统”，sony公司的Playstation portable是一部以追求扩展性为主题的新型游戏机，它秉承了sony公司历练的设计思想，最大限度地追求掌机游戏的表现力，目的是通过先进的电子技术的应用表达掌机在未来电子娱乐领域多方面的外延，从而展现出的小型游戏设备的机能美。

液晶屏的残像感很小，加上高精度的显示，玩家们可以欣赏到非常美妙的游戏画面。看过带有渐进表示功能的电视的玩家应该可以了解，PSP基本做到了那种毫无闪烁，眼睛感觉非常舒服的高清画质，这确实给人带来了相当大的震撼。曾经有相关报道做过如此描述：当人们看到掌机的屏幕将3D游戏画面发挥得如此淋漓尽致时，一定会情不自禁地想："掌机终于走到今天这一步了。"这一行的画质对于掌机玩家来说无疑是个非常好的消息。过去许多游戏爱好者都不愿意玩掌机的原因就是画面显示上的限制，许多游戏在显示高速动作时角色会出现跳帧等现象，使得一些动作游戏无法表现出大型机上的流畅与爽快感。可如今在大型液晶屏与高清晰度显示的配合下，即使是对动作游戏画面比较挑剔的人也能不留遗憾地尽情享受游戏乐趣。

PSP是一款多用途的游戏机。它在游戏机的基础上追加了各种附加价值，可以播放音乐及影像，拥有非常完备的多媒体播放器功能。同时，它也搭载了无线LAN通信，大家在说话声音可以到达范围内，一起玩游戏是不成问题的，这种强大的扩展性正是其"21世纪的Walkman"构想的精华所在。索尼公司目前在电子事业领域需要新的发展空间，在全球范围内寻找市场，因此它非常需要集多种先进功能于一身的"精英"型产品作为先锋。PSP的身上展现了这种"精英"的素质：现代人生活是高节奏而繁茂的，伴在这些人身边的电子娱乐也需要在各种不同情况下满足他们相应的要求。即使掌上游戏"便携"，玩游戏时仍然需要使用者全新投入。当使用者忙于别的事物而无暇游玩的时候，即使掌机近在身边，也不会对他产生帮助。多媒体播放器的功能弥补了这个空白，它可以让使用者一边欣赏高质量的音乐一边进行工作，或者在因为劳累而不想玩游戏的时候轻松地欣赏影片。将这些功能集与一身，使PSP更为紧密地融入现代人的生活之中，这就是sony公司对未来电子娱乐业界的理想。



PSP之所以在海外受到青睐，与其华贵典雅的外形是分不开的。"在小巧的机身上搭载了宽大的液晶屏幕，加上漆黑的底色，造就了一种十分精悍的形象，另对掌上游戏没有兴趣的人也禁不住想要拿起来把玩一下。"PSP的外形轮廓描绘出了一种独特的曲线，加上背面具有标志性的环形图案设计，显示出了一种高贵的气质。sony公司开发组曾经表示，PSP的外形设计有意针对年龄层次较高的使用者，让机体的外形散发出一种"成熟的气息"。无论在公园还是车站，使用者都可以毫不脸红的拿出它来，轻松地进行游玩。"让PSP的外表能够体现使用者的品味与身份，这是PSP的设计初衷，也使PSP能够符合更多人的审美需要。

PSP采用了掌机领域首次起使用的新型记忆媒体UMD，它具具有体积小、容量大和造价低廉的三重优势。这次索尼公司大胆使用了新型的记忆媒体，是和PSP"新时代、高性能的主旨分不开的。为了将来应用技术与涉足领域中的PSP软件开发必须做到高瞻远瞩。对应新的硬件从而使用大容量、拥有发展性的媒体，有利于在现在推出的硬件与将来出现新技术之间找到结合点，从而为PSP主机自身的发展留下一定的技术空间。

“sony PSP是游戏业界一直在等待的究极便携机型。”这是主持开发PSP的SCE社长久多良木键对其开发的游戏机做出的定位。sony公司追求“精致”的思路在PSP的显示机能上得到了体现，显示机能是用户与游戏进行交流的界面，要想追求精益求精的表现力，就要依靠交流界面的强大功能提供支持。sony公司想把PSP做成一款“未来”的游戏机，这款游戏机的身上担负着将掌上游戏机的功能延伸到电子娱乐各个领域之中的任务，而这些任务全都离不开影像播放功能的要求。索尼公司花大力气在显示画面的表现上面，体现了它将来在游戏界的发展思路。

不过PSP主机在刚刚发售的时候就遇到了供货不足的难题：2004年12月12日当日的发售供货仅仅有20万台，到了12月末总生产量为51万台，这根本无法满足当时的市场上面购买主机的需求。在自己的主机刚刚推出的时候就在商品供给上疏于对应，这种现象似乎有些不可理解。日本一些评论认为，sony采用了限制出货的手段，是想避开当时玩家对市场上其它商品的购买高峰，避免因销售上的正面冲突而造成不必要的损失，是一种迂回的销售策略。可即便如此，零售商和购买者也多少因此对PSP留下了不好的印象。随后灾难继续接踵而至，PSP上暴露了一系列硬件质量上的问题，液晶屏出现坏点，打开驱动器舱盖的时候盘会飞出来，方块键按下去弹不起来，十字键过于低下，手感并不是很好，所以导致了许多玩家对其纷纷抱怨等情况的报告陆续出现。此时，sony公司强硬的对应方式导致了许多玩家们的反感，在日本国内以及海外的媒体上都受到了恶评。直到2月中下旬，sony公司这才转变态度，逐步解决了这些问题。机体自身的复杂设计以及刚刚投入生产时的磨合期确实可能是产品问题出现漏洞，可这样的处理过程却很难让人感到成熟的商家所应具备的经营素质。用反观的眼光来看，运作与经营上的不成是实际上为了PSP的拓展行动设置了许多不必要的障碍。

在硬件风波闹得沸沸扬扬的同时，PSP的软件也出现了问题。《波波洛克伊斯物语》PSP版出现了很大的BUG，PSP官方网站上公布的解决方案却是让玩家们在游戏中不要接触会引发BUG的事件，这样的解决措施几乎是前所未闻的。“对自己公司的产品过于纵容。”也难怪业界会出现这样的声音。“我们正在从设计、制造两方面进行各种制品的精度提高和设计改良，努力强化制造上的品质管理，争取进一步减少商品的不良率。”这是sonySCE广报部的桂山孝一郎最近做出的承诺。产品品质直接反映着商家的诚意，想实现PSP事先预定的“精品品牌战略”，sony显然应当回头重新做起。

虽然在老版本PSP1000型身上，操作已经成为了一个硬伤，但是聪明的玩家们能够使用自己的方法将其变得好用，比如说在十字键上安装十字键，使

其手感变好。或者直接将机器拆开进行十字键的改造,反正就是这样的方法可以让PSP的手感变好。不过这样的自行改造使得很大一部分玩家们都对PSP失去了一定的信心。

在2007年之前PSP还是随着少量的周边与其它设备而进行发售，但是到了2007年之后sony开始针对PSP进行大规模的革新，从周边到固件版本，一直不断地强化它。2007年9月PSP终于公布了进化型，由最早的PSP1000升级到了PSP2000。相比之下PSP2000要彻彻底底比前辈进化不少，首先就是前面给玩家留下话柄的十字键与按键问题，新版本的PSP垫高了十字键所以手感就非常地优秀，别说是玩横版过关游戏，就算是玩格斗游戏也可以轻而易举地搓出招式。不光是手感，重量也变得更轻了。改变战略后的sony将重心基本上全都放到了PSP上， 果不其然在sony高层的努力下今天的PSP已经走上了非常稳固的销售方式。

虽然经历了许多风雨，PSP仍然在继续奋斗者。从商品角度上来讲，PSP是一部非常优秀的掌机，它遇到的问题多数是运作于管理层面的。sony公司初始的对应不利，就好像是有神兵而舍去不用一样。目前，日本国内各界和国际商界对sony的新班子体质刷新纷纷给予好感，sony的股价开始大幅度上升。但是，这种转机却很难全部归功在PSP的销售上。“市场对sony的经营体质刷新给予好感，只能看作对出井伸之和久多良木健体质评价的反作用。”来自某商业杂志的这种评价虽然有些尖酸刻薄，但是确实暗示着sony电子部分今后的处境。PSP现在虽然拥有良好的销售业绩，但今后sony的经营中将扮演的角色可能发生变化。PSP在今后的市场上如何立足，恐怕是一个重新进行自身定位的问题。

实际上，PSP“高级时尚的电子娱乐设备”的印象已经深深融入用户们的心里。今后PSP的发展，恐怕是和sony公司自身的调整状况紧密相联。“我们既是提供开发平台的公司，又是通过软件制作不断提出问题的游戏创意公司。我们将在制作PSP独有的，充满乐趣的游戏这个方向上不断努力。我们想通过提供包括游戏在内的多元化电子娱乐使用户们无论何时地都能获得快乐，从而创造崭新的生活观念。”在sony公司已经发生改变的现在，这种承诺应该不只是单纯的重复，我们从中可以看到PSP未来的希望。在这里我们祝愿PSP走的越来越好。

PSP详细购买攻略

这里能够让你了解到PSP的全面购机过程，配合PSP的发展历史我们能够了解到PSP周围的故事，在这个专题里，不但有PSP的详细购买过程，同时还未玩家们精心准备了周边的过程,USB的选择等栏目。这是为玩家们精心准备的PSP的购买全接触,从版面上大致划分了若干个小版块，每一个板块都是经过小编精心编写，相信看过本篇文章，你会对PSP有一个全新的认识。

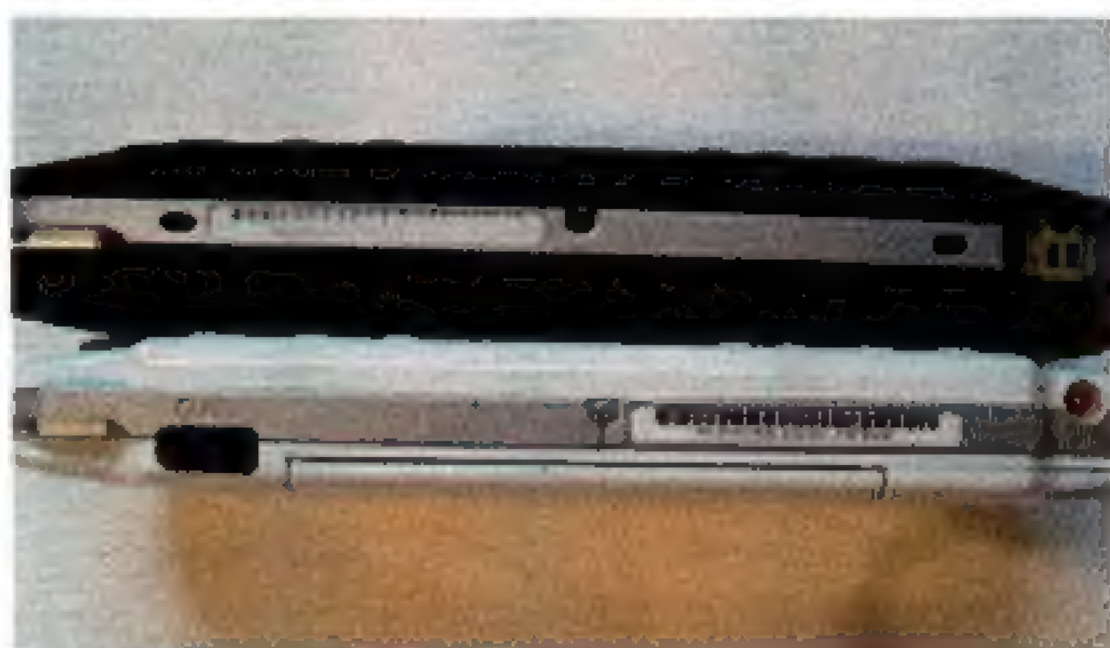
主机的购买

↑新版PSP已经成功在国内替换掉所有的老版PSP了。

如何选购你心仪的PSP? 在如今这个掌机流行的时代里，你怎么能够不去拥有一台功能强大的多媒体娱乐掌上游戏主机——PSP呢? 不知道如何购买? 那么请往下看!

自从PSP2000型号发售之后,PSP就迎来了一次主机换代的真空期，根据欧洲权威市场统计机构Chart-Track发布的数据显示,Sony的掌机PSP销量遭到的销售以来的的最低潮,其实最为主要的原因就是由于PSP硬件规格进行变化,并且宣布要推出超薄版的PSP之后。听闻这个消息之后的大部分玩家都停留在持币观望的阶段,主要购买力开始偏向新版主机。众所周知中国属于PSP拥有量大国，PSP虽然在海外销售不如NDS，但是在中国却要远远高于NDS。主要原因就是PSP的主机性能，当你拥有一台PSP后，不光可以用它来玩画面华丽的次世代掌机游戏，而且还可以看电影、听音乐、看电子小说、漫画等……而且PSP如今的价格仅仅在千元左右，如此低廉的价格，你就可以拥有一台掌上多媒体娱乐设备，怎么能不马上入手一台呢?

↑2000型的PSP和新型PSP在普通拍摄角度上来看，并能没有什么太大的区别，不过要是将它们拿在手上的话，效果就不一样了。



↑从薄厚程度上来看，新型PSP确实要比老版PSP薄一些，而且我们可以明显的看到侧面的变化。

就在2个月之前,新版PSP面临着一次涨价阶段,新版PSP2000在发售后,能不能破解成为一个主要问题,所以国内,虽然PSP2000已经上架,但是只是少量玩家入手,处于当时的破解软件,并不能够有效地破解新版PSP,所以一些商家将新版PSP定价定到了几乎不赚钱的水平线上,不过这只是暂时现象,黑客们并没有让这个新版PSP闲置多久,PSP2000发布两周后正式宣布被破解,M33小组所开发的新版PSP降级程序只需6秒钟的时间,就可以让新版PSP变成一台可以随意运行ISO的破解PSP。一时之间所有观望主机价格的玩家都后悔了!为什么?就因为一夜之间新版PSP的价格暴涨100元,甚至每天都在不断上涨,最高价一直稳定在1600左右,达到新版PSP的最高价。但由于新版PSP的货源不断充裕,所以价格也开始一天天的回落,国庆后价格已经稳定在1350左右一直到现在上涨幅度只有50元上下,

如今您要在春节期前购买PSP的话，价格应该不会上涨过多，不过要是在春节期间购买，那么估计一些商家会趁着节日这个幌子抬高价格，纵然会抬高不过也不会太多。单买主机的价格应该会在1500左右。

现在的玩家要买PSP都会买新版，老版本的价格也会越来越低。目前新版的价格在1360——1450之间，这个价格都是商家自己决定，和日版美版没有什么关系。目前在商家处购买PSP都会推荐你购入他们为你提供的套装价格，套装内容是普通版PSP原配，一个4G的棒子以及PSP屏幕所必备的保护贴膜，如果你要是还需要一个耳机的话，那么和BOSS说一下，估计BOSS会以很低廉的价格卖给你的。以上所说的全套PSP下来的话，价格是在1700——1750之间，价格有可能还会低于1700，不过能不能遇到好的商家就要全靠你自己的人品了。

买到PSP后让我们看看PSP普通版的包装里面都有什么！港版2006首发系列一共有三款颜色，它们分别是黑、白以及银色。黑颜色的主机在外包装的正面明显的位置处印有“PIANO BLACK”的字样，这在老版本的包装上是没有的，如果你要购买的港版的机器，那么在外包装上我们还能看到中文的介绍，例如PSP和SCE的版权说明等等。

在包装里面有一个充电器、电池被单独拿出来放在一边，剩下的就是一台PSP主机。如今的新版PSP版本都是3.60，可以直接使用M33.360进行破解。其次玩家们需要注意的就是新版老版PSP的一些不同之处。

1、 红外线发射器被去掉。

2、 无线网络的开关从主机左下移动到顶侧，开关的设计与老版PSP的UMD开仓键比较类似。

3、 老版PSP的四孔扬声器变成了两个孔，并且从主机的低端移动到了正面的偏上方，这样避免了老版PSP会因被其它东西盖住而发不出声音的问题，在音质方面几乎没有改变。

4、 耳机线控的插口处发生了变化，新、老版的线控无法通用。同样要用到这个耳机插孔的新版PSP的视频输出线自然也无法应用在老版上。

5、 新版PSP线控被重新设计，大幅降低了误操作的可能。

6、 新版PSP的十字键经过重新设计后，手感变好。老PSP十字键的蹩脚以及方块键不灵敏导致不少玩家以此攻击PSP和SONY。即使后来厂商做出一些调整，但是PSP十字键不好用的试试也都被大家所承认，要不许多周边厂商为什么还要费劲心思去生产可以缓解这种不适的各种“垫键”呢？现在的新版PSP，你再也不需要为了这种事情而闹心了！许多人都说PSP不适合玩动作游戏、不适合玩格斗游戏。现在你不需要发愁了，在新版PSP中你将会体验到PSP的全新手感。

此外由于新版PSP采用了最新的设计，内存被增加到了64M，所以对于一些喜欢在PSP上玩模拟器的玩家们来说，新版PSP是您必须要购买的。老版的PSP内存容量只有32M所以在运行一些如NEOGEO的模拟器或者是CPS2模拟器方面就会由于内存问题，在读取和识别方面变慢。新PSP所有拥有的64M内存能够更方便你进行模拟器游戏！如果看到心仪的游戏同捆主机发售，那么你就可以考虑一下购买同捆主机，不但颜色和外形独一无二，而且还拥有了一张正版UMD，何乐而不为呢？

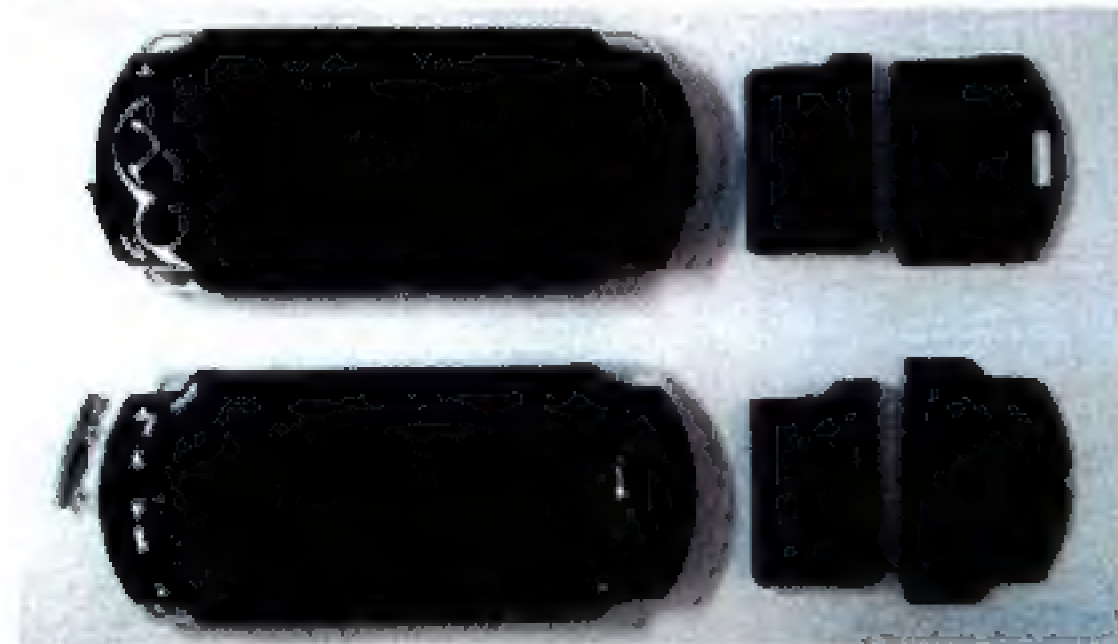
看过很多读者都会提出关于购买主机的时候是否应该购买一张正版UMD作为引导盘的问题。其实对于现在的破解来说，你已经不需要花费100多元来添置一张正版UMD作为引导盘了，自从M33小组在自制固件内强化了免引导程序之后，到目前为止几乎百分之九十九的游戏都可以通过免引导来进入游戏。如今M33小组的工作成员们，仍然继续强化着自定义固件的免引导功能，一些著名的游戏作品都能通过免引导来实现完美运行。

而一些手头上已经有一台老版本PSP的玩家们来说，很多人都想要一台新PSP吧？如今在北京或者上海，以及一些其它的城市都增加了老PSP更换业务，只需要适当的添400多元就可以把手中的老PSP换成新的，拥有老PSP的玩家不妨去各大游戏店问一问看看有没有这种更换服务。

如何用1000元购买一台PSP?

经济紧张的朋友，是否也会想要一台PSP呢? 那么我就来教你如何利用1000元选购一台PSP。

看到这个标题，可能许多读者心中都会想，如何利用1000元购买一台PSP? 新版不太可能吧? 难道是老版本的PSP1000? 没错1000元购买PSP只能够买到老版本的PSP，购买PSP之前玩家最好能够对PSP无论从外观还是软硬件都会有一些了解，因为我们将要进入二手货市场，在里面挑选出一台让自己满意的PSP。



↑老版本的PSP也能玩目前所有的游戏，而且还能干一些新版PSP干不了的事情哦!

选购:如果你手头上的钱并不是很多，想要购买老版本的PSP，那么我并不推荐你入手全新的老版本套机，因为现在老版本的价格下降的并不是很厉害，价格之比新PSP便宜了150左右。我推荐你购买二手主机，或者是在等等买新版PSP。现在二手货市场的老版PSP价格一般都在700——900左右，配件十分齐全，手头不宽裕的你可以考虑考虑。

进入二手货市场之后目前PSP交易的卖家大致分为两种，一种是玩家自己使用后想要出售，一般情况下出售的价格不会很高，第二则是商家发帖出售的二手PSP，这种PSP一般都是回收的旧机器通过自己的翻新来卖，虽然说经过翻新的机器会在成色与机器本身质量上有所提高，但是有好的同时也会出现弊端，如果说商家用低廉的价格受到已经有过硬件损伤的机器，之后在通过翻新和修理将其修好，这样的机器在你购买的时候可能不会出现什么问题，但是拿回家使用过一段时间之后问题和毛病就接踵而至，此时回去修就要负担修理费，如果是不能够修好的问题，只能够通过一些办法来解决的话，问题就会很严重了。老修老修，长时间累计下来的钱也购买一台全新的PSP2000了吧? 所以购买二手PSP还是首先推荐自用商品。

交涉:国内各大电玩论坛如CNGBA、TGFC或是淘宝网上的二手区选定购买者的时候，首先看一看他的交易诚信度，诚信度与好评越高的人，越托底!目前二手市场附带一个2G或者4G棒子的老版本PSP1000型号，价格也就是1000左右，不会太高，因为这些玩家卖出的目的就是想要换新版PSP2000型，如果单从玩游戏方面来讲的话PSP1000型号也可以满足你的需要。在和他交易的时候一定要问好机器的成色，如果能够给你看照片的话，就一定要看照片，通过照片看过成色之后再次询问卖主机器的外观以及有没有摔过护或者进水的痕迹，这一切询问完毕之后，可以选择论坛本身的中介交易或者是淘宝网交易，中介交易的好处是你可以先看货，看看它到底和卖主本身说的是否相符合。之后在和卖家说一声需要一天到两天的时间用来试机，确保没有什么问题之后就可以付款了，一般运气好的话，可以用1000元买到一个成色不错的PSP，而且卖家还会给你附带一个4G或者是2G的记忆棒，也许还会给你一条USB的数据线哦!总之现在你也可以使用1000元购买到一个

↑淘宝网的PSP小店也是非常的多，实在是让人有挑花眼的感觉，不过为了PSP还是多挑选一些吧。

↑访问著名论坛的二手区，已经成为了懂行玩家购买主机的一个新场所。二手机有时也能够淘到宝贝。

去哪里购买比较好？

既然你了解了如何购买PSP，那么接下来你就该付出行动了，好了接下来的内容将会为你解读到哪里购买PSP才是最好的！

PSP的销售大致分为四个渠道：游戏专卖店、数码专卖店、品牌专卖店以及网络商店。其中最传统也是最专业的渠道就是游戏专卖店了，无论店大店小这种专卖店都是以常年专营游戏机产品销售为生的，无论从技术角度还是主机以及配件的种类方面都是非常有优势的。而且相对来说游戏专卖店的成本开支并不会很大，在迫于同行的竞争压力，价格一般都比较合理。不过游戏专卖店的弊端则是技术太过于专业，又经常能够收购到二手机器，并且自己可以很方便地进到翻新机，玩家在游戏专卖店购买到假货或者是被骗的几率也是很高的。

数码专卖店是综合性质的，这里不光是PSP，一定同时还会经营类如MP3、照相机、MP4、等等其它的数码设备。从技术角度上来讲可能店主还没有懂行的玩家专业，在技术支持上就要逊色与游戏专卖店很多了，比如在软升级降级和游戏拷贝等售后服务方面可能做得不是太好。而且通常数码专卖店基本上都坐落在大型电脑城里面，店租和人员开支等方面成本比较高，来店里购买机器的顾客一般又不是很懂行，所以在价格方面就要比游戏专卖店略高出一些，如果你对游戏机之类的方面非常懂行，那么你是一般不愿意在数码专卖店里面购买的，但是如果你要是不懂这方面的知识，数码店可能会是很好的选择，毕竟买到假货或者是翻新机的几率就会小一些。

↑游戏店会有专业的技术人员为你提供一切与PSP相关的服务。

而品牌专卖店可以在看作是数码专卖店的升级版本，这种店绝对是坐落在城市中心商业圈里面的主流地段，店面装潢以及各方面的开支都是四个渠道中最大的，加上凭借顾客对品牌专卖店的信任，

↑淘宝网已经成为了如今网上购物的代名词，上面什么东东都有，而且网络交易的安全性也是十分的高。

机器的定价会远远高出游戏专卖店很多。而且在专业程度上可能连数码专卖店都不如，因为品牌专卖店里面通常都是聘请的员工，老板是不亲自参与销售和服务的，你要指望这些拿着死工资的人的人去帮你研究PSP，那么简直就是标准的天方夜谈。

网络专卖店是实体店的另外一种经营方式，这个也正是从近几年来开始流行的一种经营形式，经销起来，情况要比其它的几种实体店的情况复杂的多。一部分网络商店都是实体店开设的，一部分网络商店是个人开设的，无论是哪种方式的网络商店优势都在于几乎为零的成本开销。也就是说网络商店可以卖出市场的最低价，但同时存在的是极高的购物危险。比尔常说所见即所得，但是隔着一张网，在无法亲眼看亲手试的前提下完成交易，谁也无法担保东西最后到自己手里能否令人满意，说得严重一点，能不能到手上都有问题。现在国内主流的大网站，诸如阿里巴巴的淘宝网，以及腾讯公司所开设的拍拍网，虽然有支付宝类的保障制度，但是真正地出现了交易纠纷，公说公有理，婆说婆有理，扯来扯去，最终吃亏的依然是消费者。所以购买者如果自身犯懒，想要尝试在网络购买的话，那么就一定要选择口碑好的卖家，这样交易才会有一定的保障。综合诸多方面的利弊来分析，购买主机永远是到实体店里购买最稳妥，除非你所在的城市根本就买不到PSP，而在三种实体店里面，最有优势的就是游戏专卖店。当然，无论在哪购买首先自身必须要有一定的鉴别能力。关于鉴别能力这点是首要的，因为只有对主机有所了解，才能够买到一个让自己满意的PSP主机，所以想要购买PSP的话，那么最好有一个懂行的人在身边。

市面所拥有的PSP

PSP主机的版本众多，但其实本身本质上并没有什么区别，我们来教你认清主机的版本型号，以免在购买的时候让数字冲昏了头脑。

目前为止PSP上出现过许多种类的PSP，型号也是令郎满目，选择起来的话不明白的玩家一定会挑花眼。如果按照产地来划分，现在几乎所有的PSP主机都是中国大陆生产的，想购买所谓日本的原装机器恐怕不太现实。按照发行地来划分的话，主机编号有PSP1000型：1000、1001、1002、1003、1004、1005、1006、1007等，分别代表的地区是日版、美版、澳版、欧版、韩版、港版。

↑PSP不同版本的广告也是不同的，这样可以表现出PSP在各国都有不同的购买人群。

PSP2000型：2000、2001、2006等型号，分别代表的地区是日版、美版、港版。

其实在中国大陆普及量最大的是港版和日版，近期上市的是韩版。再次必须声明的是，无论发行地区是哪里，机器本身并没有任何的区别，(不过2000型，日本本土版本却和其它版本有一些区别，那就是日版会在系统默认的情况下自带“SET1“电视接收器功能，而美版和港版却没有这个功能，但是通过刷M33自制固件可以使其它版本的PSP2000支持SET电视功能，同样美版所拥有的“SKYPE”功能也可以实现，版本问题将不是玩家购买的阻力。)绝对不存在日本或者美国地区销售的主机质量要高人一筹的说法，说白了都是一家铺里的饼，只不过是换了一种包装而已。如果要是按主机的系统来划分的话，原生出厂系统大致分为：1.0、1.5、2.0、2.5、2.6、2.8、3.0、3.1、3.3、3.4等等，这里面还细分为1.51、1.52等等版本，这里就不详细说名了。另外，由于以前1.5版本主机长期占据软件兼容性最强的地位，包括现在老版本主机安装新固件也必须在1.5基础上进行，导致出现了一种1.5最好的说法，并且在玩家心中根深蒂固。在此我想有必要辟一下谣，系统是软件方面的东西，和主机质量没有任何的直接联系。现在任何一台主机都可以通过软降或者通过目前流行的神奇电池进行降级会最初系统，1.5平台无敌的神话，其实并不存在。还有一种说法是原生出厂的1.5版主机的质量要好一些，其实这也是一种普遍“先入为主”观念。可能不光是PSP，其它诸如手机等数码产品，大家都觉得早期生产的机器用料要厚道一些，越往后的就越偷工减料。早先在PS2的生产方面确实是数次修改过次世代主机的用料，但是PSP只是在1.0时代发生过方块键问题，在接下来的改良中，调整了按键与主板之间的融合，这样一来使得问题解决，此后都没有修改过内部零件，所以除了最早一批PSP，现在任何一个版本的机器质量都是一样的。颜色方面PSP至今一共先后推出了黑、白、红、蓝、银、金、中国红、薄荷绿等款式，其中除了早期红蓝银金主机外壳背面采用了最新的制造工艺，手感与其它几种颜色主机相比要光滑一些，除此之外内部品质没有任何变化。

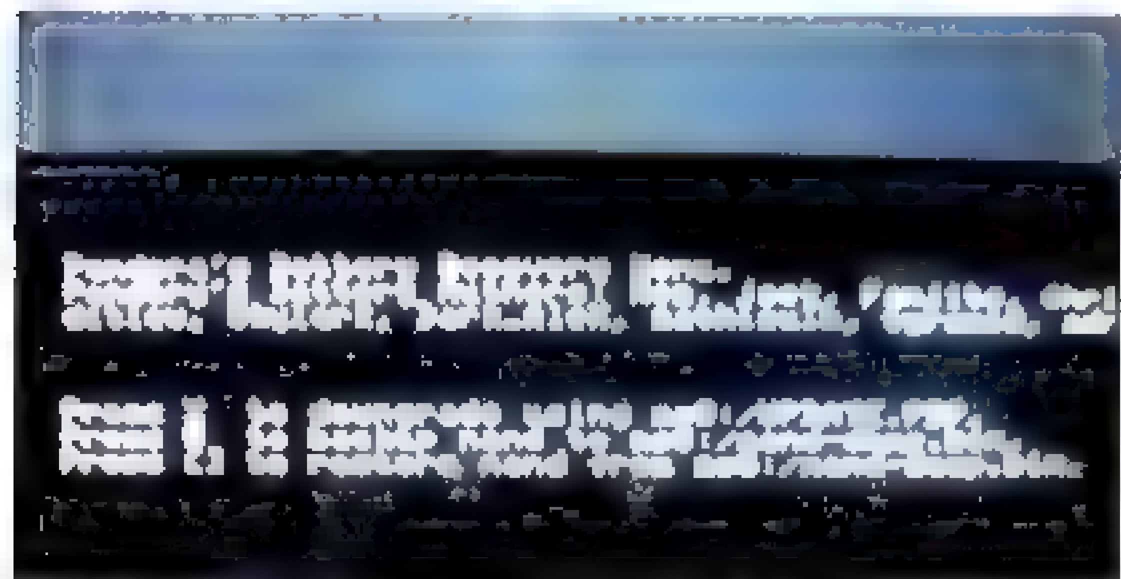
↑PSP的韩国版本，请来美女作为代言，从整体广告创意上来看，潮流性与成人化并存。

明白什么是降级

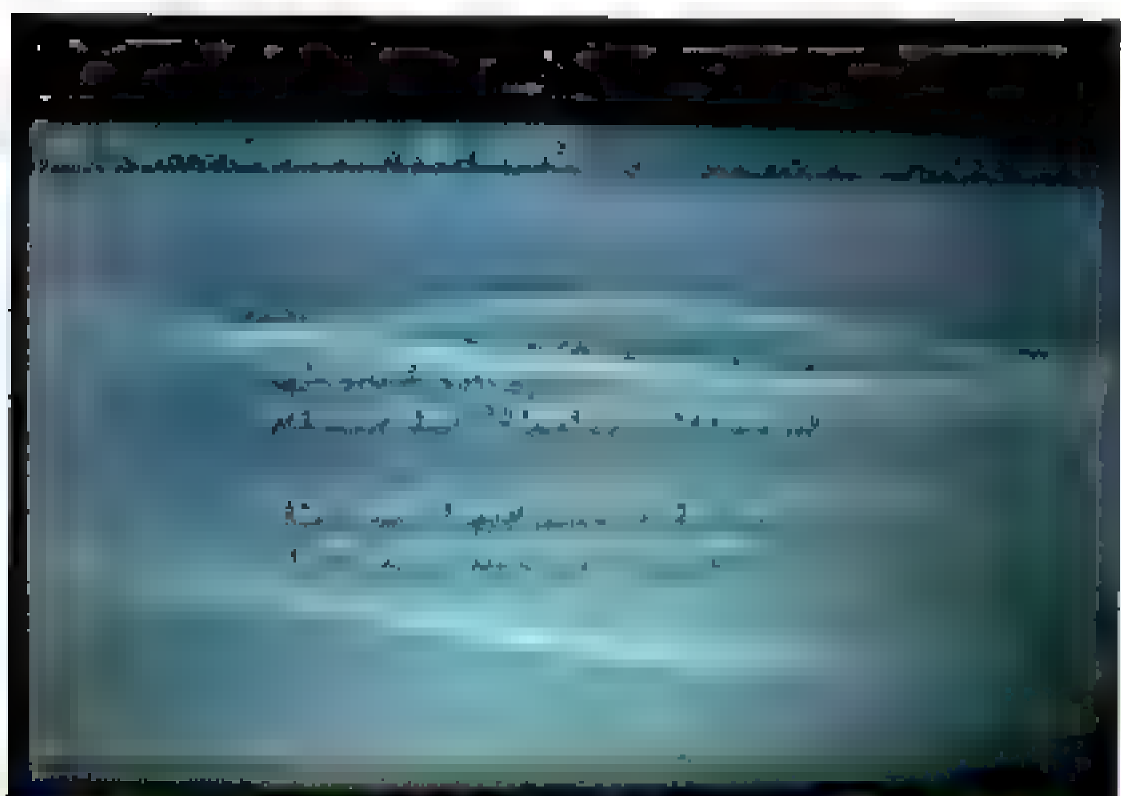
降级是新购入PSP后首先要做的事情之一，如果你要是不了解，在以后的升级过程中，如果出现误升的情况那么再次降级只能够寻找别人的帮助，相信你看过下面的内容后会对其有所了解。

为了实现官方UMD光盘以外的游戏方式，黑客组织直接绕开了UMD从记忆棒上找到了突破口，将游戏拷贝到记忆棒上并且成功在PSP主机上运行。为了对抗侵权行为捍卫自身的利益，官方利用升级主机系统的方式来封杀黑客程序，在原有系统的基础上追加全新的功能能够等于是更新了加密技术，

曾经一度凡是超出了1.50系统的主机都无法通过记忆棒运行游戏。之后黑客组织立即与其正面交锋，从主机系统下手，不日即放出了把高版本降回到主机初始自带版本1.5或者是3.60破解状态的高级程序。这种降级方式只需要使用记忆棒拷贝降级程序来完成，非常地方便。接下来官方不断地更新程序系统版本，而黑客组织也跟紧SONY的脚步放出对应最高官方版本的降级程序，可以说是一场几乎没有终点的技术竞赛，不过当时还没有出现所谓的“软降”和“神奇电池”降级一词。在以前还会有一种“硬降”的说法，那么这种说法是如何出现的呢？到了后期黑客组织一度因为种种原因长时间没有放出降级程序，导致主机价格一路走高，最后甚至到了无机可买的程度（玩不了盗版的PSP，根本就不会吸引大量玩家的购买）。诸多方面的利益严重受损，在这个时代背景下，某组织另辟途径研究出了一种比降级程序更为干脆更为强硬的破解方式，那就是通过直接刷芯片的手段达到降级目的。因为是绕过软件直接用物理方式对机器本身动刀子，所以这种新兴的降级方式就被大家俗称为“硬降”了，而此前利用破解程序的降级方法就有了“软降”的称号，并以此来区分两种不同的降级方式。



↑↓懂得PSP的，就没有不懂降级与升级的，这也是成为PSP高手所必需经历的一步。



软降还是硬降

那么到底是软降好还是硬降好呢？无论是软降还是硬降最终达到的目的就是让PSP主机能够运行记忆棒里面的游戏，原则上两种降级方法并不存在哪个更好一些。但在早期硬降技术并不成熟的时候，很容易造成地址错误而影响到主机以后的升级，联机也会造成影响。而且有的时候硬降的主机甚至是无法自由升降级的，也就是固定在某个系统之上了，电池效应也是问题之一。另外硬降是需要拆机的，如果操作的时候不小心，很难避免屏幕进灰或者是一些物理损伤。早期的这些问题都造成了硬降机在玩家心中的不良印象，但随着硬降技术的不断提升，诸如主机地址错误和电池等问题都已经得到了比较好的完善。现在市面上的硬降机已经实现了和软降机几乎同等的功能，而且一样可以自由升降级，一切都不是问题。随着官方把系统越升越高，软降机的供求矛盾已经形成了非常严峻的问题，这也就造成了市面上的硬降机远多于软降机的现状。其实大家不必一味的排斥硬降机，毕竟现在硬降技术已经有了长足的进步，硬降机完全可以达到软降机的水准。而且硬降机有一个软降机无法达成的先天优势，那就是硬降机永远不可能因为官方系统升级而缺货，可以说只要是PSP还在生产，硬降机就不可能买不到，除非官方重新改造主板。也许现在软降机和硬降机唯一的区别就在于，一个是原装未开封的机器，一个是拆机刷过芯片的机器。不可否认绝大部分玩家心理上还是趋向于“原装未拆封”这个说大就大说小就小的东西，讲的俗一点这玩意还真和某某情节有点类似的，这也就造成市面上的软降机始终要比硬降机贵一些，现在前者普通版要卖到1500元左右，而且随着软降机数量的减少，这个数字肯定会变。后者最多只要1400左右就能搞定，相对来说还是比较稳定，就算有波动也不会太大。不过自从M33小组推出神奇电池之后这个问题已经完美解决，市场上从此PSP售价稳定，再也没有软硬降之分了。

普通版和豪华版

豪华版和普通版一直都是玩家们购买钱所要考虑的因素之一，如何选购豪华版和普通版的PSP，它们之间的区别到底是什么？

在配置方面，普通版是主机、1800毫安电池、充电器、线控、耳机、布包、机绳、32M记忆棒。普通版内只是包含了最基本的配置，而豪华版里则是在基础上增加了价值200元左右的配件。其中最值钱的应该就是线控和耳机了因为PSP本体的扬声器无论是音质还是音量都无法满足挑剔的玩家，特别是在比较嘈杂的环境里面几乎无法听清楚声音。所以给PSP配一副专业的线控耳机是非常必要的，豪华原装配件的效果远远优于国内市面上的国产货，

当然了，价钱也是同样不能相比的。除了线控耳机之外，原装布包的品质也是令人满意的，基本上可以满足日常对机器的保护。另外大家千万不要小看那几条机绳，这是非常关键的配件，我可以说送你一条组装的机绳你都不敢用，为什么？等到劣质的绳子断裂导致您的宝贝机器自由落体就能切身体会到我的忠告了。32M记忆棒纯属于鸡肋，就算是用来听mp3都嫌它小，这是凑数的东西，要不要都无所谓。但你要是想折价卖给卖家的话，恐怕他会拿出N多条一样的东西苦笑着说，这玩意送给我我都嫌弃多。所以如果决定购买豪华版就不要想单独购买线控耳机，再把其它东西折扣折回给卖家，而PSP2000推出之后，市面上出现的全都是普通版，里面只有一个主机一个电池以及一个充电器，连包包都没有了。此时你可以考虑购买PSP2000专用的线控和耳机，这样的话预算能够节省很多。

普通版的PSP，里面除了一个机器和电池之外什么都没有了，哦！对了还有一个产品说明书（笑）。

↑图注：豪华版的PSP给予的配件很多，有些东西还是很有实用性质的。

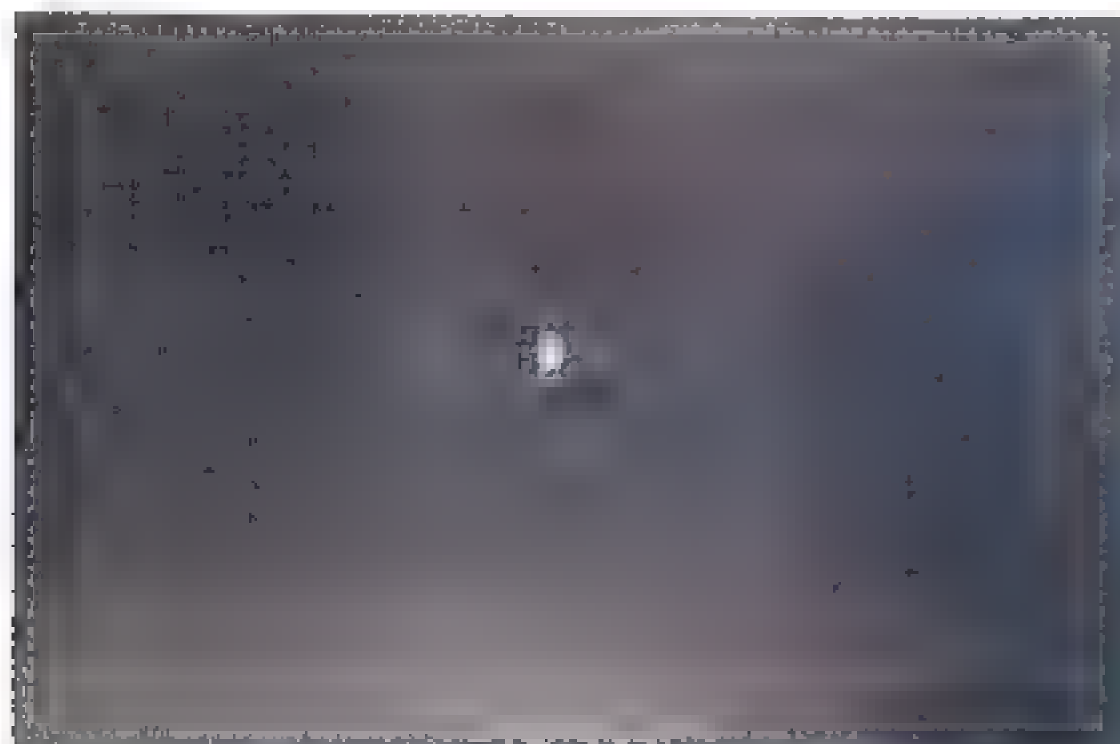
再谈亮点

什么是坏点？坏点是在屏幕制作的时候就已经形成的物理硬件损伤，主要是由于亮斑部位的屏幕内部反射板受到外力压迫或者受热生产轻微变形所致。这是在屏幕生产线上很难避免的突发事件之一，由于是硬件损伤所以根本就没有什么办法可以将其修复，此外坏点还有后天在使用过程中形成的，同样也是物理损伤。

亮点和坏点通常可以使用一些软件来进行检测，但是需要注意的是它是不能被修复的。

那么如何挑选一台屏幕令人满意的主机，是购机诸多环节中的重中之重，但首先请注意我说的满意，而不是完美，这一点务必要搞清楚。坏点这东西在液晶屏的制造过程中就是不可避免的，而且官方也无法确保每一台PSP的液晶屏幕都是完美无缺的。所以刻意的要挑出一台完美的主机客观上来说是额外的要求，不是应该的。但是为了促成生意，一般店家都会拿出几台机器让玩家挑选。测试屏幕的方法有很多种，最专业的办法是用测试软件，显然店家是不可能提供这种软件给自己找麻烦的。那么就必须要玩家自己事先拷贝到一根棒子里面带过去，比较麻烦，而且对于一个不懂的人来说，恐怕也搞定这些。所以我的建议就是直接用肉眼看，如果说肉眼看不到点的话，即便是通过软件能够测试

出来，我想，你都看不到，根本就不影响视觉效果，在乎它做什么？具体怎么个看法呢？最专业的方法还是依靠记忆棒拷贝黑白蓝红黄五张纯色图片。当然了，店家同样不可能提供这样的服务，所以我现在教给大家最通俗，无须借助任何工具的方法。



↑这个就是亮点，液晶显示器中所不可被避免的物理损坏。

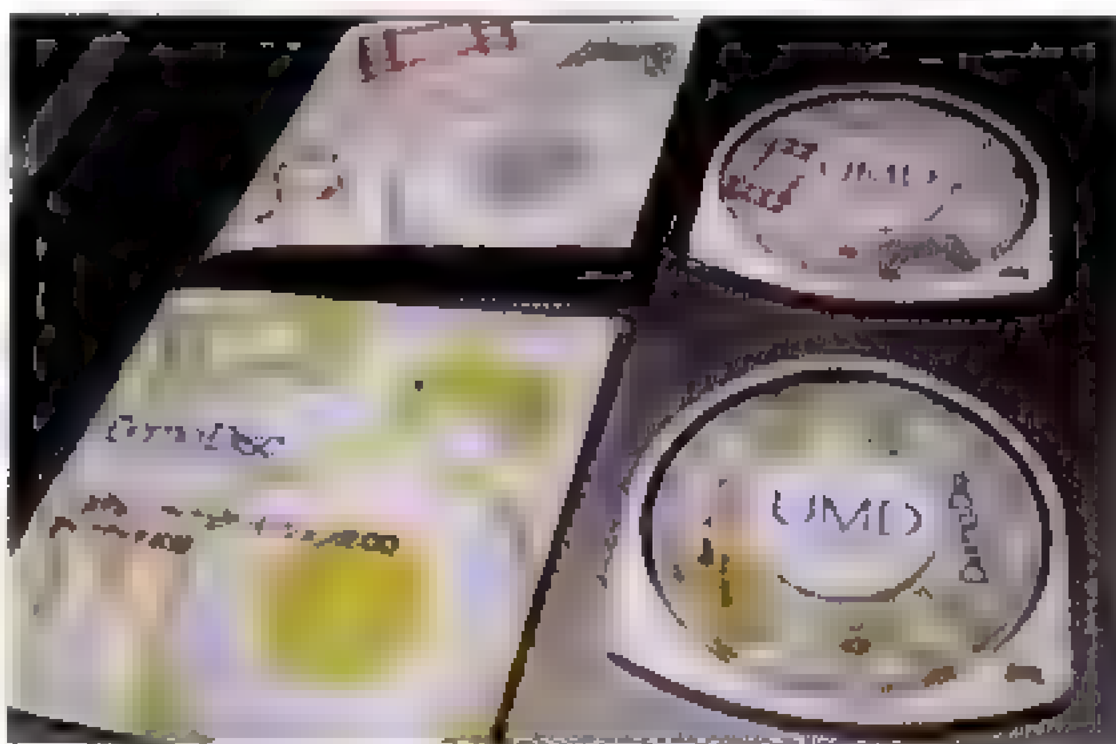
先开机进入系统界面，同样这时都是淡色画面，先仔细看看有没有发黑的点，如果有的话那么就会很明显的。然后进入系统设置菜单的最后一项，这时画面是纯黑色的，反复仔细观察有没有发亮的点和其它颜色的点。如果看到怀疑目标先把机器侧过来确定一下是不是灰尘，因为有时候灰尘看上去和亮点相似。还有些细微的亮点在周围环境明亮的情况下是看不出来的，此时建议大家找个尽量暗的环境去观察。当然了，店家不可能为了你把店里的灯都关了，没关系，办法是人想的，把外套脱了罩在脑袋上，慢慢看。如果这都看不到什么点的话，一切Ok，千万别折腾下去了，挑个机器别什么怪招都使上了，在罗哩八嗦的真会被别人鄙视的。其实真正碍眼的点一下就能看出来，用不着盯着屏幕扫描到流眼泪为止。话说回来，还是一个心态要把握，客观情况是市面上完美屏幕的机器非常非常的少，有可能你把整个店面都挑了一遍都没有一台让你自己满意的，那就适当地把要求放宽一点吧。点不要太明显、数量不要太多、位置不要太靠中间就可以了，你真正玩游戏看电影的时候画面高速变换，肉眼也看不到哪些东西，如果真的很影响视觉效果的

话，老外早就告索尼了。而且等使用时间长了屏幕里面进了灰，满天星星的时候，一切都是浮云。另外，网络流行一种所谓的坏点修复工具，更是无稽之谈，硬件的硬伤可以说是物理性的，和软件根本就是风马牛不相及的东西。

引导盘有没有必要买

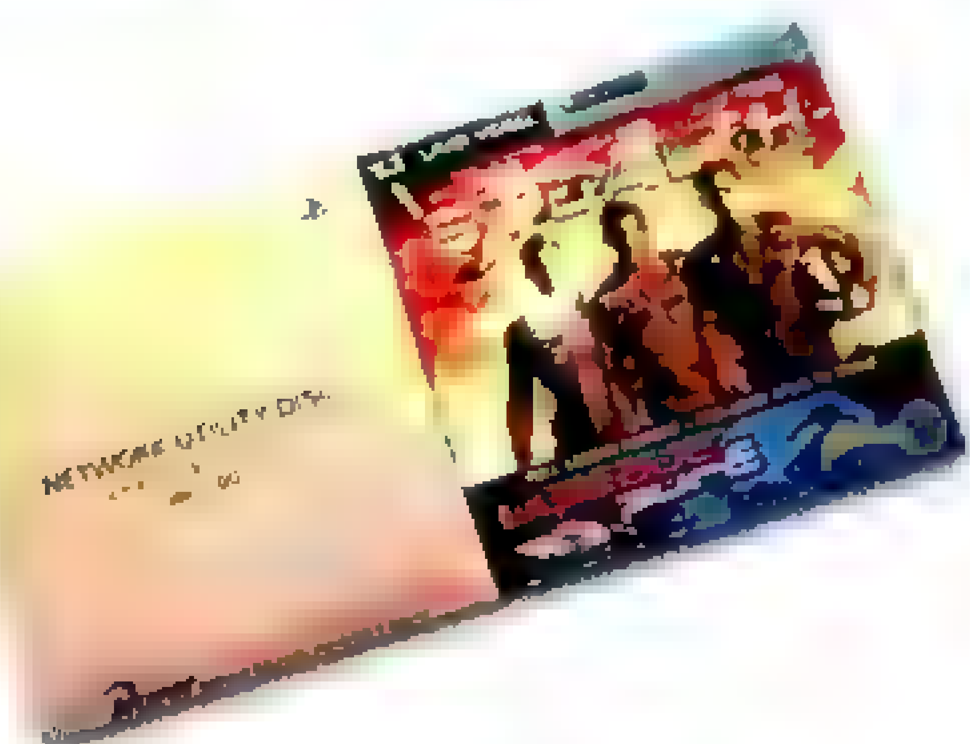
↑曾经的引导盘，都是一些店头附送的UMD宣传影像，或者是试玩游戏，而这些外国附送的东西，在国内则成为了高价商品。

引导盘在玩记忆棒游戏的时候始终都充当着一个非常重要的角色。并不是每个新游戏刚推出的时候都可以直接用记忆棒运行的，那么就需要使用引导盘来辅助它才能运行。有些以前需要引导盘才能玩的游戏在日后会被一些著名的黑客组织的再次改



良，在推出的系统自定义固件的时候在其中加入了功能强大的免盘程序，如M33系统中所提供的3中免引导方式。而且也许只要在PSP中服役的游戏说不定以后也许还会用到引导盘才能够进行游戏，所以除非在破解技术上得到了突飞猛进的进展，所以引导盘永远都是必须品。也许如今仍然会有一些游戏通过M33固件的免引导功能不能运行，但是起码在现在大作都可以进行免引运行。并不是所有的PSP主机都需要引导盘的，那么这笔钱到底该不该花呢？关键还得看自己究竟有没有这个需求，通常真正的玩家是百分之百会购买的，这点毫无疑问。那么边缘型的普通爱好者呢？这里我的建议就是不要随机

购买引导盘，就这么先玩着，过段时间之后你自己自然心里自然就有底了，要么就是觉得少玩那几个游戏也不着急，无所谓，OK了，省了很大一笔。那么就是发现自己非常喜欢的某个游戏只能用引导盘来玩，那么也Ok了，赶紧去买引导盘吧。还有一种情况是最不该买引导盘，但又往往比较容易错买的，那就是往往不太懂，或者是口袋里预算比较多的玩家。其实这部分人不应该叫做玩家，确切地说是数码消费者才对，一般是通过朋友或者是其它非游戏专业的刊物和媒体介绍，动念头才想买的，说白了只当个大号的MP3或者MP4使唤，被老板一招呼，有用没用的就都入手了，我说您看电影买引导盘做什么？这些钱也就算您白花了。



↑选择一些已经不流行的游戏作为引导盘，也是一个非常好的方法。

引导盘的范畴通常是指正版UMD游戏盘和演示用DEMO盘，起初在国内广泛使用的演示盘，所以一直到现在大家俗称的引导盘就是指演示盘。其实这种盘在国外基本上属于免费的东西，起初流入到国内市场的价格非常低廉，只需要30元左右。但随着PSP在国内普及率的逐渐增加，引导盘的需求量不断增加，演示盘的供求产生了严重的矛盾。全新盘的价格一直到50元左右彻底断货了，然后50元只能买到翻新盘，接着连翻新盘都卖到了上百元，最终连翻新盘都买不到了。好在市面上最近又有少量全新盘在销售，这批货来源于早期在韩国或者欧洲发售的豪华版套装里，零售价百元出头，相对之前的高价翻新盘来说确实是已经很划算了，但是要和一年前相比的话就没有办法比了。另外我们有说到UMD游戏盘同样属于引导盘的范畴之内，但游戏盘为什么没有成为引导盘的代名词？正是因为游戏盘动不动就好几百元的价格，不过现在国内已经有一批数款国外不畅销的游戏盘流入国内，价格也是百元出头，可以说和演示盘的价格基本上持平吧，而且从内容方面上来说还更有收藏价值，所以廉价的游戏盘当作引导盘在如今才会更为流行。

记忆棒的购买

选购记忆棒的时候我们要掌握一个原则，那就是“够用”，根据自己的实际情况先预算一下大概需要多大的容量，不至于到时候容量不够，想玩的游戏玩不了，看连续剧也是一集一集的换，那就很郁闷了，但也不是能够盲目的求大造成资金浪费。太刀够用这个关键词，很明确的说2G是一个底限，因为在可以玩到所有游戏的标准，1G已经完全淘汰出市场了。如果是以512M都可以说是够用，但随着PSP游戏越做越大，已经有很多大作的容量都在1G以上，那么现在还购买1G就完全不可取了也是不可能的，目前市面上组棒1G的记忆棒越来越少了，最低限度只有2G的棒子才能最起码的保证不会发生因为游戏容量问题而导致无法玩到某款游戏的悲剧，但请记住目前位置2G已经成为了最低标准，普通配置都是以4G高速棒子为主，现在8G记忆棒已经全面上市并且进行了小范围普及，现在许多玩家不敢购买的唯一原因不是组棒的价格，而是现在市场上增容棒太多，从而导致了购买不放心的情况，所以想要购买8G棒子的玩家可以在等一等，反正目前来说4G棒子已经非常得成熟，而且玩玩游戏看看电影的话也算够了。

↑4GB的黑棒是现在很多玩家机器中的常驻产品。

那么记忆棒又是怎么划分的呢？随着记忆棒技术的逐渐成熟，目前国内留着着三种组棒，它们分别是4G的黑高速棒、红色的4G高速棒以及刚刚流行起来的8G高速记忆棒。这三种组棒玩家们可以根据自己的使用量进行购买。现在市场上8G组装记忆棒价格一般在500元左右，速度很快，但是往主机内考入游戏的速度比较慢，不过大家可以放心的是，运行游戏的速度是绝对没有问题的。而4G的黑棒和红棒，目前的价格都在200以内，单从考入速度上来讲黑棒的速度要高于红棒，红棒是近期刚刚出现的低价位记忆棒，4G高速红棒格式化的容量一般为

3839M而8G的黑色记忆棒一般为7727M，现在购买这些记忆棒商家都会给予更换服务以及5年质保。玩家们大可不必担心记忆棒的使用寿命。下面给出一些记忆棒的测试参数仅供参考。

↑这些记忆棒都是曾经最受欢迎的，而现在已经普及了4G和8G的记忆棒。

4G黑色记忆棒

格式化容量：3750MB

速度测试：考入600M的文件需要5—4分钟左右

4G红色记忆棒

格式化后容量：3839MB

速度测试：SONY记忆棒容量为4G，格式化后容量为3839，此记忆棒是高速的，拷贝一个PSP游戏容量为580M左右的游戏需要时间仅仅是5-6分钟左右，比一般的平速棒子省时大概是两到三倍左右！一般平速的棒子拷贝此游戏的速度是10-15分钟！

8G黑色记忆棒

格式化后容量：7727MB

速度测试：SONY记忆棒容量为8G，格式化后容量为7727MB，此记忆棒是高速的，拷贝一个PSP游戏容量为580M左右的游戏需要时间仅仅是4-5分钟左右，比一般的平速棒子省时大概是两到三倍左右！一般平速的棒子拷贝此游戏的速度是8-13分钟！

↑记忆棒的功能，就是不使用UMD就可以玩到PSP上流行的游戏。

玩家在商家处购买记忆棒的时候最好可以携带主机前去，买好后可以让商家往里考入几个游戏来试一试棒子，如果在商家处没有问题，回到家中后，可以自己用PSP格式化一次，之后在往里面装入一些容量比较大的ISO进行考入测试，这些下来之后还没有什么问题的话就可以安心的使用了。在使用记忆棒的时候切忌在读取数据的时候取出记忆棒，因为这样做的话棒子坏掉的可能性很大。

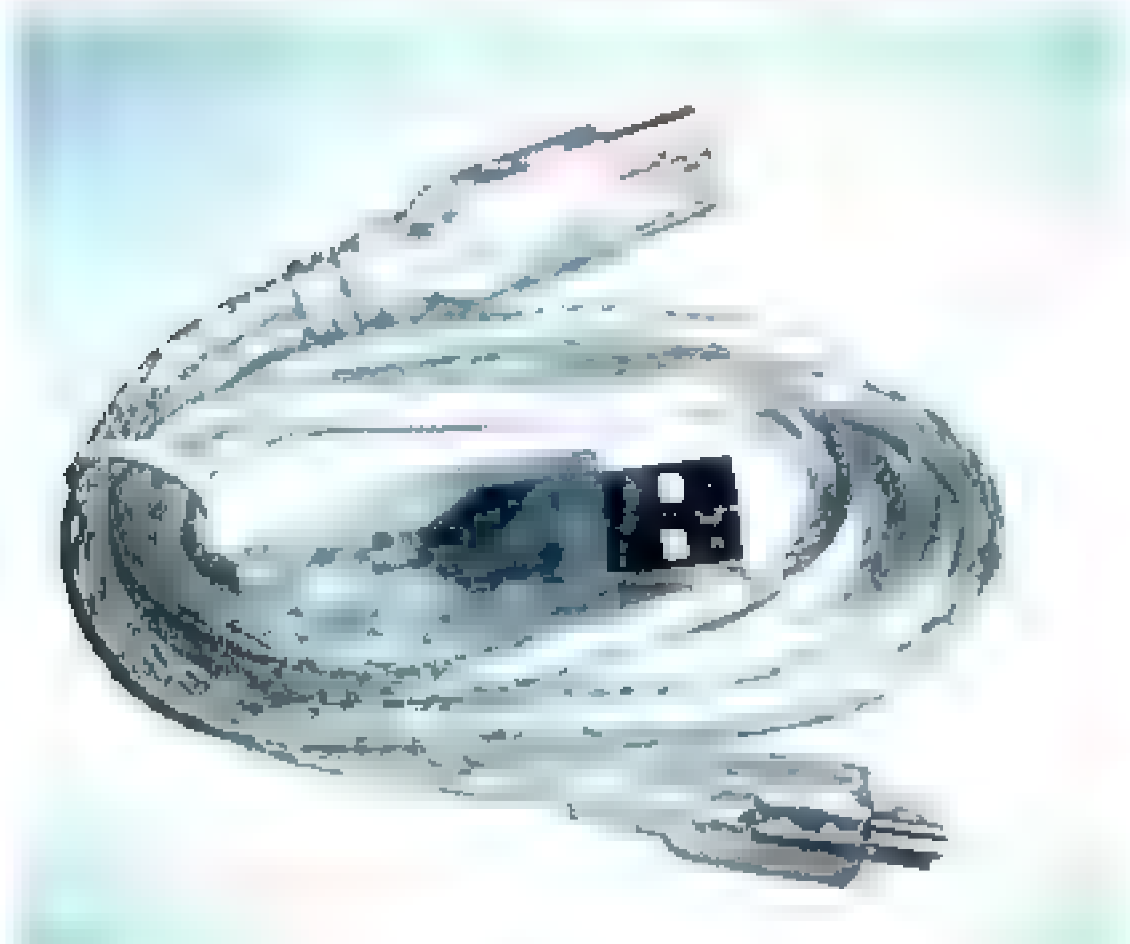
高速棒和低速棒的辨别

正所谓的一分钱一分货，单从价格上来分析肯定是相对贵一点的高速棒性能更好。二者速度上是有区别的，但具体高速棒快在哪里呢？经过相关测试我们发现，再写入速度上的对比上高速棒明显要比低速棒子快出很多。用记忆棒在电脑上拷贝游戏和电影的时候低速棒花的时间会更久一些，而在读取速度方面高速棒却和低速棒相差无几，在玩游戏和看电影的时候没有太明显的区别。所以如果大家不在乎拷东西的时候多等一会的话，选择低速棒也是基本够用的。在选购是4G棒的话高速棒与低速棒会有几十元的差价，那么购买低速棒子还不如添钱购买高速棒。而8G棒就要仔细选择了，因为增容棒和高速棒价格相差100多，如果想要买高速棒就一定要仔细选购，以免花多钱买到增容棒。

那么原装的记忆棒有没有必要购买呢？可能有人会问，我一上来就直接讲组装记忆棒的选购，半字未提原组之分。没错，这就是我们的特殊国情，就和我之前分析电池的选购一样，除非你特别的有钱，否则还是趁早打消购买原装记忆棒的念头吧。说起来恐怕现在已经没有多少游戏专卖店经营原装棒了，严重超出了玩家能够承受的高价格是无人问津的关键。记得早先还会有个别玩家选购原棒，但随着组装棒的价格一路降到底，差价优势越来越明显，发展到最后大家都买组棒，现在原棒连问的人都没有了，店家也就干脆不做了。所以从巨大的差价方面来考虑，我个人不推荐原棒，毕竟价格在那里。当然了，还是那句话，如果你不在乎钱，但求品质最佳，再有就是今后原棒价格变得合理了，我会再次支持大家购买的。

USB线和读卡器如何选择

这方面说是可大可小，不管是USB线还是读卡器，都是为了达到往记忆棒里面拷贝游戏和电影的目的。先从价格方面来讲，USB线很明显要比读卡器便宜很多，有的店家在你购机的时候会免费送一条USB线，虽然说这是羊毛出在羊身上但也说明这东西是非常廉价的。相比之下我从来没有见过哪个店家在你购买主机之后会赠送给你一个读卡器的，一个品牌读卡器的进价都是十几块钱，零售价出到20元以上都很正常，这是价格对比分析，显然USB线要更胜一筹。接下来我们从品质和性能上来对比一下，现在市面上广为采用的USB线都是不知名的地下工厂生产的，价钱虽然低廉但是在品质方面确实不敢恭维。这里我所指的品质是说成品率，往往几乎十条线里面至少有两条是有问题的，具体表现也不是说接上去就不认，认是会认，就是在拷贝游戏的时候容易在半路报错。通常没有经验的认会以为记忆棒有问题，但实际上这种情况大部分原因都出在线上，有时候换一条线问题就迎刃而解了。



↑这种USB线的质量较好，相比黑线无论从稳定性还是耐用性上都要好很多。

反观读卡器，虽然不排除也有一些劣质的杂牌货，但品牌货都是正规大厂生产的，质量过硬，而且有售后服务保证，万一有问题店家也是可以反场回修的，使用读卡器拷贝游戏一般不可能出现报错的情况。到底USB线和读卡器哪个最适合PSP呢？前者还有一个额外的功能，那就是USB充电，市面上PSP专用的USB线基本上都是两种用途的，除了USB头以外还有一个电源头，可以利用电脑的USB给PSP主机进行充电。这个功能是读卡器所不具备的，另外如果使用读卡器的话就必须特别的小心，毕竟每次拷贝游戏的时候都必须在主机和读卡器之

↑这是USB延长线，如果你的电脑机箱没有前置USB接口，那么就需要一根USB延长线。

间反复插拔记忆棒。如此肯定会加速记忆棒和主机金手指部分的磨损老化，万一主机插槽出了问题要修理的话，就很麻烦了，据我所知这东西连零件都不好找。众所周知组装棒的质量是不太过硬的，特别是外壳部分非常的脆弱，据我观察几乎所有使用读卡器的玩家出现记忆棒损坏之后都是一个原因，那就是记忆棒外壳破裂。这正是在拔插的时候没有对准发生的物理损伤，要命的是物理损伤的组棒厂家是不负责调换的，只能是玩家自食其果了。另外，或许是PSP的插槽对记忆棒要求比较高，有的时候用读卡器人的好好的，拷贝游戏也顺畅的很，但一插到机器里面就不认了。不管记忆棒在读卡器上是什么情况，最终我们还是要把记忆棒插到主机上只有PSP认才是最标准。这一点来说USB线就显得更为便利一些，因为它本来就是把主机当作一个大型读卡器来使用，不存在读卡器认主机不认的情况。而且是用数据线的话，记忆棒只需要一直插在PSP主机里面就可以了，除非非要更换记忆棒否则都不需要在取出来了。以此避免反复拔差加速磨损老化，玩意记忆棒出了问题外壳也是完好无损的，可以名正言顺地去找商家调换。

↑黑线的USB数据线有很多种，大家一定不要买错了，要看准接头后在购买。

屏幕贴膜选购指南

各种PSP屏幕保护贴膜种类繁多，一些国内著名的品牌质量还算不错。

PSP作为一款直板型手掌机，屏幕是完全暴露在外面的，非常容易被划伤，所以保护膜是无论如何都要购买的必备品之一。在选购的时候需要注意哪些方面呢？我们先确定一下是购买原装货还是组装货吧！如果单说品质的话，原装膜是没得说，可以确保无气泡而且透光度等诸多方面都令人非常满意。相比之下组装膜就要逊色一些了。不过原膜却要卖到50元左右。如果要求不是特别的高，其实组膜基本上也够用了，贴膜技术好的话也可以做到无气泡，在已经贴好的情况下，非专业人士不把两种膜放在一起也很难看出区别来。市面上的原装膜只有HORI品牌，组装膜比较常见的就是仿造HORI的，另外还有一些杂牌膜，价钱和仿HORI比没有优势，所以有售的店家也是声明赠送的，但还是哪句话：羊毛出在羊身上。还有一点是必须提醒大家的，给主机贴保护膜是技术含量要求非常高的活儿，一般人是绝对干不好的，人说一颗小石子可能酿出一起车祸，这贴膜是一粒细小灰尘就能导致一个气泡。所以购买保护膜的时候一定要当场让店家帮你贴上，千万不要因为店家生意很忙就自己拿回去贴，如果是没有经验的人哪怕给你一张原装膜，回家也准贴出个大花脸来，说的难听一点可能连正反面都搞清楚。最后，膜一定是购机的最后一步再帖，确切地说是在确定这台机器没有问题的前提下，如果把膜贴上了又发现机器的某处不满意，这膜的损失就得由玩家自己来承担了。

其它周边的购买

买到PSP2000之后，如果你家中的电视支持逐行隔行输出的话，那么就可以考虑购买一根只有2000型才专门支持的视频输出线，目前这条线的组装货已经普及市场了，而且游戏效果很好，和原装的并没有什么区别。这个视频线能提供UMD视频输出分辨率是720×480，动画文件最大能达到720×480。在PSP里浏览网页或远程视频等输出为612×408(对应电视安全范围)。而UMD游戏则是以480×272表现。因为PSP的内制液晶是480×272，UMD视频等能外部输出，就能很好地享受原来的影像。

UMD视频也能有这样的表现，能尽情在输出影像中翱翔。另外，关于游戏输出，为了能进一步表现游戏画面，也需要在电视上接上D端子或色差数据线，色差数据线能输出游戏画面但是前提是你的电视必须支持逐行扫描，这两点缺一不可，AV端子线和S端子线是不支持游戏画面输出的。新版PSP-2000只是从内置液晶显示转换到外部电视而已，所以在大屏幕上使用的性能和原来一样。向外部输出视频除了在主菜单里选择执行外，还能在同过长按新版PSP主机液晶屏幕下方的亮度调节来调节(方法是按住该键5秒左右进入输出模式，这是一个比较快捷方便的操作，退出只需要再轻按一下)。同时内置液晶将不再工作。

便携包购买

买到新版PSP后是不是该为自己的主机买一个包包呢？正所谓好马配好鞍，给心爱的小P选购一个合适的包包是很有必要的。现在市面上各种各样的包包种类非常繁多，越挑越花眼也就变得很正常了，首先我们要选定大方向，PSP收纳包大致可以分为硬包、软包、胶套三大类。其中硬包的特点是坚固，抗摔抗压抗撞能力最为突出，原理请参照乌龟，PSP有了硬包的保护大可安枕无忧。不过硬包的缺点是体积和体重偏大，携带起来不算方便，本来主机就够沉的了，再加个乌龟壳就更要命了。硬包的最佳代表是周边名厂罗技为PSP专门打造的硬包，这种包的外壳是塑料制品，可以说是除了金属以外最坚固的材料了，其内部有一层软胶非常严密地把主机包裹起来，确保不会因为内部间隙产生磨损，这一点体现出了罗技的专业设计水准。必须要说的是，现在市面上销售硬壳包百分之九十九都是仿造的产品，因为原装货的价格过高，一般的顾客根本就没有办法接受，不过高仿真品的质量还是很不错的。同样采用了封装的包装工艺，价格也是比较便宜，市场零售价一般在30元左右。如果是原装货的话恐怕翻个5倍都不止，花了那么多的大代价购买的包确实有点奢侈，不用多说了买硬包的话就买仿制的罗技硬包吧！

软包基本上都是采用了布料制成的,经典代表是PSP1000豪华版套装里面附带的原装布包,简洁的不能在简洁了,为此有个顾客曾经开玩笑说：“这样的破袋子我回家自己拿布头缝一个算了”。把机器往里面一插就搞定，方便，而且基本的保护功能也都是有的，柔软的布料也不会磨损主机。不过这种软包的缺点同样是太过于简单，太简单了，薄薄的一层布料在抗摔打打性能方面恐怕有点吃力，而且口袋造型造成主机必然有一头是露在外面的，万一摔的时候偏偏就是这一头着地怎么办，当然了，这说的是夸张了一点。市面上这种软包除了原装货物以外还有很多仿造品，在工艺和用料方面都比较差，不过价格也是非常低廉，一般包和机绳的两件组套装的零售价是15元左右。在此再次提醒各位，那根绳子宁可丢了都别用，接口部分很容易断掉酿成摔机的惨剧。原装货的两件组装货相比有些贵，但这个钱花的值得，很多玩家都有使用机绳的习惯，没事还晃来晃去，出于安全考虑也应该买套原装货啊，这个钱就不要省了。

除此之外，市面上还有各种各样的软包，有的是带拉链的有的是带纽扣的，大多以腰包的设计为主，手提包的造型也有。这种包最大的有点就是附加功能多，一般除了收纳主机以外，还能额外附带上诸如耳机、充电器、等配件，特别适合哪些喜欢扛着一堆东西到处乱跑的玩家。不过这种包也有一个共同的缺点，就是体积大，最致命的是内部结构不合理，对主机的保护不够，不像硬壳包和口袋软包那样非常严密地把机器包裹住，间隙太大很容易造成磨损。通常这种类型的包我就不是很推荐大家购买了，如果你非要带着哪些配件走的话，我建议就装在自己的随身公文或者休闲包里面，没有必要专门去买个包来装。如果一定要购买的话，也务必要挑选内层材质柔软的，尽量对主机包裹严密的包，一般根据品质不同零售价在30元到40元左右。

最后，胶套的优点是贴身包裹在主机上，平时无须取下随时都可以玩，而且又能够起到防磨损的作用，价钱也便宜，零售价一般20元左右。但其缺点是抗击打性能只是比裸机要稍微好一点点，万一遇到突发事件只能是缴械投降的份。市面上几乎所有的胶套都是组装或者国产的品牌，设计和品质也是各不相同，一款好的胶套应该是采用高级硅胶材料制成，如果是用低档再生的劣质品，我看还不如让小P裸奔算了。什么叫再生塑料？其实就是地摊上几块钱一双硬的咯脚的拖鞋，这么比较我想大家总应该知道如何从手感上面来区分了吧？设计结构方面，市面上的胶套也分为好几种，有的是十字键和按键都空在外面，有的包裹起来的，还有的产品连屏幕也是遮盖住的。首先我们来分析一下按键是否有必要包起来，从操作手感上讲，当然是空出来比较好，但必须在综合考虑一下主机的颜色，我就曾经见过白色主机长时间使用后，发生十字键和按键以及其它周围被手汗染的变成绿色的情况所以如果是白色主机的话我还是劝你稍微放弃一点手感比较好。

卡登仕收纳包包推荐

卡登仕金属保护壳

卡登仕是香港公司，其出品周边的特点是高端优质,所以卡登仕品牌在国内玩家中的口碑非常好。卡登仕对应掌机推出了很多周边，所以喜欢掌机的玩家估计都知道这个品牌。当然，卡登仕品牌周边的价格相对比较贵，不是所有玩家都能够接受的。

其实卡登仕不但在主机收纳包、保护套以及屏幕贴膜方面有着非常良好的口碑，而且其还涉足手机、MP3等其他硬件设备的相关保护产品，研发实力相当雄厚。其产品立足高端路线，不论外观还是质量都很不错，设计上也有一些独特的亮点。

这款老版PSP用的金属保护壳就很有卡登仕特色。包装里面有这些东西：硅胶套、屏幕保护板、电镀铝壳和仿皮质手绳。

金属保护壳里的硅胶套

有朋友也许好奇,既然是金属保护壳,为什么还有硅胶套呢?这是为了起保护作用。打个比方,如果金属保护壳是盔甲,那么硅胶套就是穿在里面的软料衣服。所以硅胶套的手感很软,弹性也很好。为了吻合PSP按键部分,硅胶套的局部非常细,如果过于用力容易发生断裂,所以安装的时候一定要注意。

对应主机的按键和接口,硅胶套几乎所有重要部位都做了镂空，比如耳机接口、电源接口、记忆棒接口等等常用的地方都留了洞，但是也有三个地方没有留出位置，分别是：屏幕下的一排功能按键、红外线端口、USB接口两边用来固定配件的螺丝口。

按键部分是故意不镂空，因为在每个键的相应位置都做出了硅胶按键形状，这样反而增强了手感，很不错的设计。PSP的红外线端口一直没有用（新版PSP干脆取消了），所以遮住也无所谓。因为硅胶套使机器增厚了一圈，要用USB接口的外设就已经装不上去了，所以USB接口两旁的螺丝口也就失去了作用。

卡登仕S-Bracket皮质保护包

卡登仕的这款包是使用支架将PSP固定在里面的。所以这款包给人的第一印象就是简单，两层皮质的板把PSP夹在中间，两边都空着，像个三明治。

这个包的包盖上有一条磁扣，从上面绕到后盖背后扣紧包包。前盖里面有两个收纳记忆棒的口袋。负责固定PSP的是后盖上的塑料底座，也就是带有四个凸出塑料的支架。四个凸出插入PSP上方USB接口两边的螺丝口和主机下方两个口，利用这四个口来固定PSP。上方的红外端口、USB接口和开仓键都留出了空位，常见的应用不受影响。

这款包比较特别的地方，也是和前面Project Design不同的地方，就是不像大多数保护盒那样向上翻盖。这款包的前盖是往下翻开的，这样设计虽然在保护PSP的效果上没什么区别，但是拿在手上玩PSP的时候会觉得不便。因为前盖会耷拉在下面，妨碍视线，而且还一晃一晃的影响操作。想要不碍眼，只能把前盖折返到背后，这时就必须依靠外力来固定。最方便的当然还是用手指夹住，但这样就进一步影响到手感。而想要让前盖耷在下面的时候不晃动，就只能让其靠在桌面或身体上。

这款卡登仕S-Bracket皮质保护包的优点是轻便,质量不错。缺点是不适合拿在手上玩PSP。喜欢皮包的朋友可以考虑买这款卡登仕包包,在听歌等不需要太多操作的情况下可以套上这个包还不错。如果玩游戏,还是把PSP取出来方便一些，好在其装卸都是非常简单。

PSP实用周边推荐

这里给大家带来PSP的实用周边，其中一些可能在市面上很难买到，不过还是可以饱饱眼福的。

高贵的PSP立体支架

制造厂商：sony
价格：2200日元
颜色：双色调 白/粉；黑/白

这款PSP支架是sony周边近期非常华丽的一款周边产品，采用塑料所制成的立体支架在做工上非常优秀，将PSP放在上面有一种高贵的感觉。该支架安装简单，它只由两块拼版构成，上下拼接即可完成安装步骤。安装完成后将PSP放置于带有PSP标记的一端即可享受高贵视听。支架的的重量也是刚刚好，即使随身携带也不会显得过于沉重，是近期不可多得的一款周边产品。

PSP火影忍者特典（EVA）硬包

制造厂商：派力
价格：38元
颜色：黑色；银白色

利用当前大人气的火影忍者为主题制作的PSP火影忍者特点硬包，它可以很轻松的将PSP装入其中，还可以携带包括耳机，记忆棒等常用备件。皮包内部的PSP保护绳可以将PSP牢固地装在其中，外部的硬壳素材可以有效的防止轻微的碰撞。硬包整体看来略显朴素，不过对于PSP的保护部分制作的还是十分到位。

PSP胜利十一人特典布包

制造厂商：派力
价格：38元
颜色：黑色；蓝色

与任天狗NDSL主题包采用的材质相同，包包整体给人一种帆布制成的感觉，前面可以将PSP主机装入，同时两边会有一个PSP保护带用来防止PSP滑落。将后面打开可以轻松地装入数据线与记忆棒之类的小配件，十分方便携带。

PSP透明保护套

厂商：台湾乐购
颜色：白色
价格：市场参考价格28元

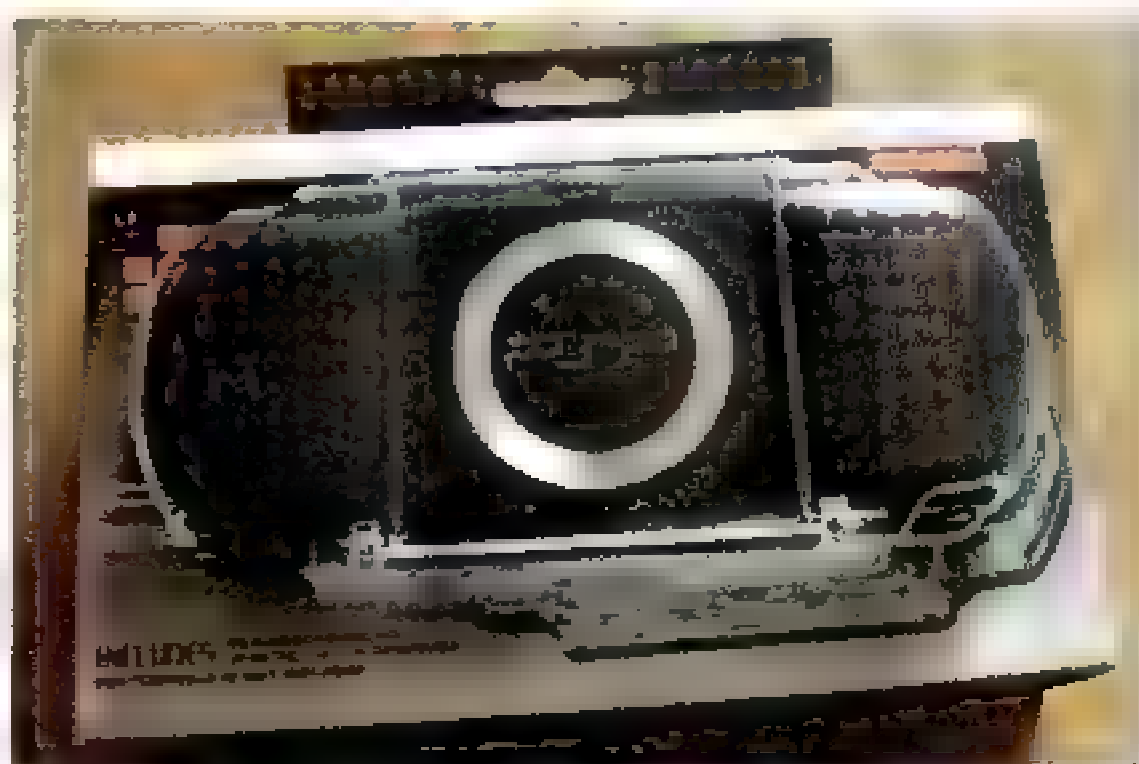
这是由台湾乐购所推出的PSP专用保护套，这款产品采用的是聚炭酸脂材料制造，全面保护PSP主机，它将PSP所有需要应用到按键全部露出，即使装上保护套后所有的按键以及相关的操作都不会受到影响。而且拿到手里十分有质感，它可以全面地保护您的PSP主机不受到伤害，虽然这种类型的产品十分常见，但是由台湾乐购所推出的这款PSP透明保护套却在一些构造上与其它同类产品不同。国内所推出的同类产品中，在PSP底端的home按键那一栏同样有保护设备，有些时候按下去会很难按到，而由台湾乐购所推出的这款产品，却在底端采用了镂空设计，将这些功能键的位置留了出来，可以很方便地按到这些按键。

这款PSP透明保护套拿在手里并不会有异样的感觉反而觉得很舒服，握在手里十分有掌握感，这点制作的十分优秀。此外这个产品另外一个功能就是更为贴心的电影支架功能，电影支架的倾斜度可以自由调节，让玩家获得最佳的观看角度。

电影支架就是位于透明保护套后面UMD仓的位置，想要观看电影的时候将其打开，靠在一些物体上，就可以将PSP竖起来，在自制电影如此流行的今天，可以让玩家们更加舒服地欣赏自己喜欢的电影。

由于采用了聚炭酸脂材料制造，所以这款产品的透明度非常地好，完全不用担心观赏效果，而且玩家还可以在透明保护套上面任意的改动，可以将自己的PSP打造成充满个性的主机。

总体来说这是一款相当不错的PSP周边产品，唯一的缺点就是套上它之后PSP会稍微显得沉重，但是对于那些汗手以及容易弄脏PSP的玩家来说实在是一款不可多得的产品。



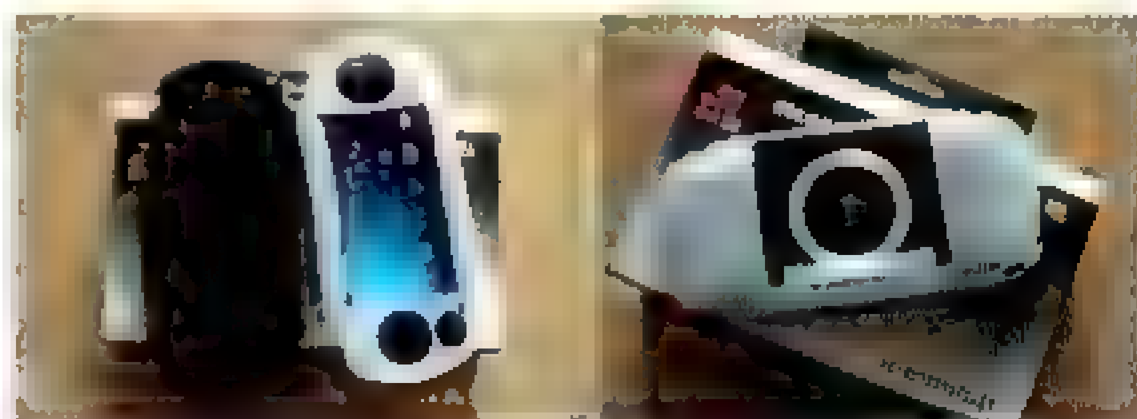
PSP彩色硅胶套

厂商：台湾乐购
颜色：乳白色
价格：市场参考价格18元

同样是由台湾乐购所推出的产品，它的作用一样是为了保护您的PSP主机，这款产品采用了高档材料制造的硅胶套，为您带来舒适的手感与安心呵护的双重感受，这款保护套，与上面那款的功能基本相同，都是为了全面保护PSP主机而制作。

套上这款PSP彩色硅胶套之后，所有的按键以及相关的操作都不会受到影响。而且拿到手里硅胶感十足，它可以全面地保护您的PSP主机不受到伤害，这种类型的产品在国内市场十分常见，由台湾乐购所推出的这款PSP硅胶套在一些构造上努力地与其它产品不同。它很好地将所有PSP可用的按键位置全部留出，不过唯一有些缺陷的地方就是UMD盘仓的弹出部分，使用UMD盘仓开关的时候不能很好地将其一次性的打开，还需要用手在边缘处拨弄一下。

对于HOME等一些细小按键的地方，全部采用的是硅胶软按键，按下去很舒服，能够很好地完成平时所需的操作，PSP手柄拖的位置，采用了防滑设计能够有效地防止汗手玩家出汗的问题，拿在手中不易掉落，十分地优秀。不过这款产品在外形上的设计稍有些不足，将它套上会稍有失去PSP本身高贵的质感，不过为了保护自己心爱的PSP主机我们还是十分推荐使用这款产品的。



GTAPSP 主题软包

厂商：派力
颜色：蓝色
价格：参考价格38元

为大家介绍的是根据著名周边制作商HORI的GTA主题包相同的包包。这款包包的原品是由HORI制造，在欧美竖放结构的包很受欧美玩家的欢迎，这款Hori品牌GTA特典竖包就是这样。在国内我们能够常见这款包的相同产品。造型基本上保持了HORI的原有风格，而且价格也是非常便宜；不过缺点还是有一些的，那就是做工和质量比原装包要逊色一些。这款包使用了纤维和棉料制成，纤维是包的整体材料，而棉料填充到内部各个位置，作用是增加包的厚度，抵抗外力冲击或者碰撞。包的正面印有GTA的logo，就是PSP上第一部GTA作品《横行霸道：自由城故事》。这个字样格外醒目，下面还有游戏中的壮男主角持枪坐在车上的图案。购买这款包的用户多数是冲着GTA字样和图案去的。

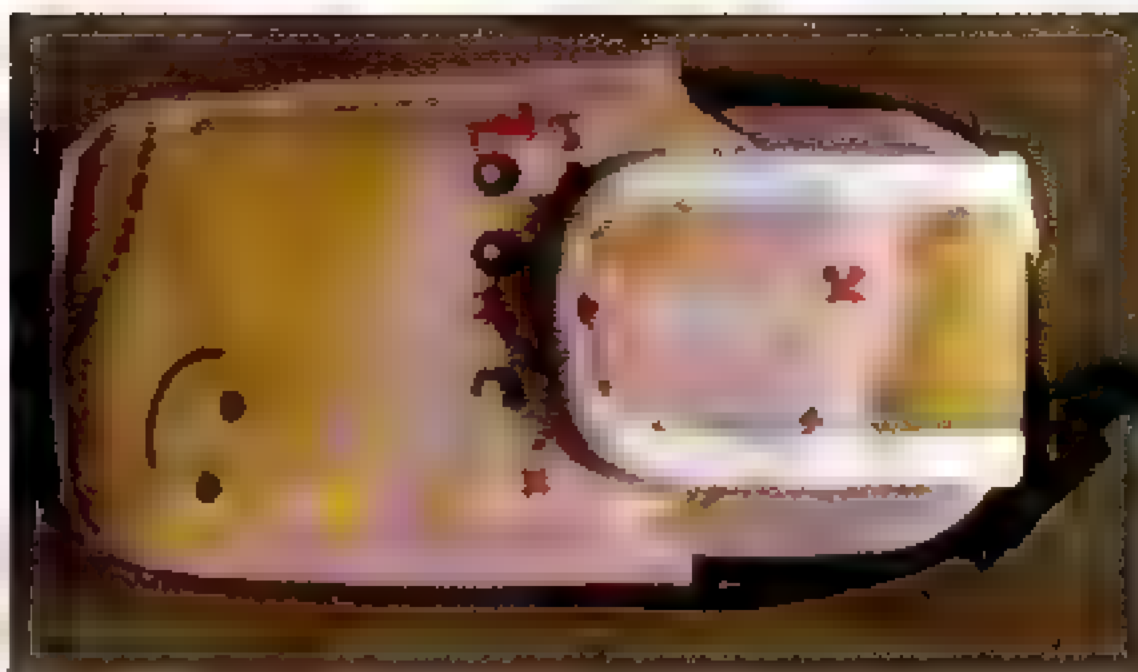
由于是竖体结构的包包，印有GTA字样的位置就是包盖。使用软硬纤维帖封闭包盖，PSP的放入方式就是竖着插入包内，所以这种放入式设计也适合新版PSP。包包背面是腰带环，作用是将包横着串入腰带携带外出，也可以使用腰带挂环将包竖着挂在腰带上。刚拿到包包后，金属腰带挂环是放在包装里面的，挂上就可以使用了。

除了PSP主机收纳包，这款包的中间还有一个长长的拉链。将拉链拉开后，会发现里面有很多小的口袋，说明这是一个PSP周边的收纳仓。里面可以放入耳机、记忆棒、UMD盘等物品，并且放置这些东西的地方都设计了小口袋，放入后相当牢固，不会因为携带外出而发生振动或者摩擦。这个包包的造型一般，但是包包竖体结构设计非常实用，尤其是携带方式非常自由，可以背在肩上，可以别在腰间，还可以挂在背包上。目前市场上这种类型的包包比较常见。好在Hori又有新品推出，定于9月27日推出一款和这款GTA类似的包包，喜欢竖体包包的玩家可以注意一下。

LOCOROCO PSP主题软包

厂商：派力
颜色：粉色 黑色
价格：参考价格38元

这款包包在造型上基本上与GTA的包包相同，只不过在外形和包包的主题LOGO上与前款稍有不同，粉色的LOCOROCO包包比较受女孩子欢迎，而且在外形设计上也很符合女孩子的审美观，总共分为两种颜色，黑色和粉色。一般粉色的包包在购买几率上会大一些，派力给予更多的玩家一些全新的选择，喜欢的玩家们不要错过。



PSP/NDSL双用运动时尚包

厂商：黑角
颜色：蓝色 黑色

目前黑角品牌在国内非常活跃，不断推出新周边和各种套装。虽然其产品质量参差不齐，但是还是有不少值得购买的产品。黑角对应PSP的产品多是收纳包、充电线、按键等周边，然后将很多周边放在一起组成“新的”套装，提供给玩家不同档次的选择。 这个做法无可厚非，给玩家提供了更多的选择方案。

黑角的收纳包中，这款运动时尚包非常有意思。它对应的是NDSL和PSP，也就是玩NDSL或者PSP的玩家都可以买来使用。包体为两层结构，大的那层里面有一个网状内袋，可以放入耳机等物，PSP或者NDSL也是放在这层里面。上面小的一层可以放入其他东西，也可以把NDSL放在这层里面，这样就可以将PSP和NDSL同时放在包里携带外出了。

这个包的表面软绵绵的，能够撑起来，里面使用海绵保护物品，所以即便同时放入PSP和NDSL也不会特别拥挤。作为运动包类型，这款包同样配备了背带，能够将包作为腰包或者挎包随身携带外出。

黑角豪华大礼包

厂商：黑角
颜色：灰色

套装是目前周边厂商的新商业手段，由于有很多小周边推出，比如USB充电线、数据线、屏幕贴膜、备用电池等等。这些小周边又是PSP玩家所必须的，所以厂商将它们放在一起销售，于是套装就产生了。由于里面的小东西价格都不贵，所以套装的整体价格也是玩家们能够接受的。于是在小周边的基础上，套装中又出现了一些价格较贵，同样也是玩家需要的东西，比如收纳包。这里给大家介绍几款带收纳包的套装，也许套装中的其他东西你已经有了，所以可以考虑购买使用里面的收纳包，其他多余的东西以后总会用到。

这个礼包是目前市场上最夸张的套装。厂商号称这是豪华限量版，所以里面的东西很多，包含了12件周边，有前面介绍的黑角PSP大旅行包，还有水晶套、1800毫安备用电池和充电器等物品。限量也许是真的，因为这么多东西的套装不是一般玩家能够接受的，无论从使用角度还是价格来看。由于里面的东西很多，所以包装盒子的尺寸非常吓人。

如果手上比较富裕，而且喜欢前面介绍的那块黑角PSP旅行包，尤其是刚买PSP没有很多周边的玩家，可以直接购买这款产品。不仅使用里面的包包，其他东西也不用再次购入，省去了很多烦恼。如果购买了这款套装，或者有很多周边，这时大旅行包的作用也就显现出来了。要想装入众多周边，也只能用这么大的旅行包，真亏黑角想的出来这样的套装。

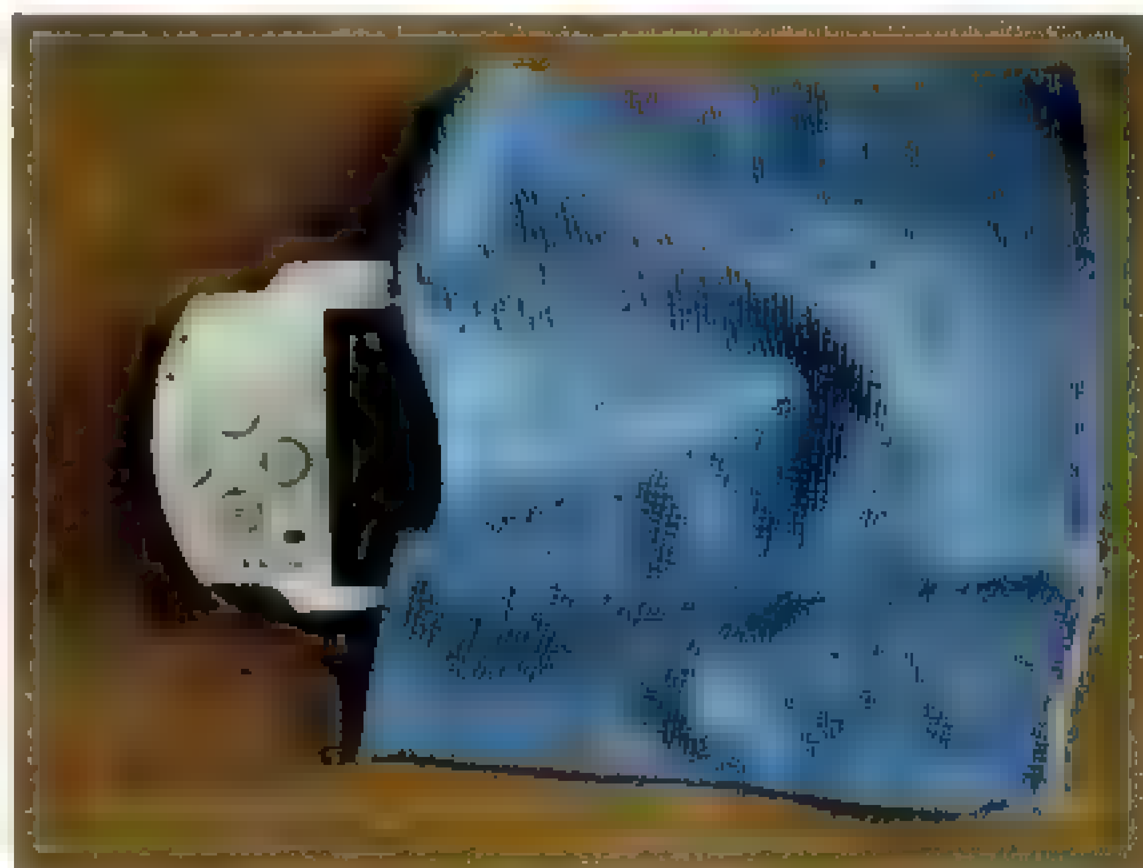
派力达清洁专家

厂商：派力
颜色：蓝色

由派力推出的“派力达清洁专家”，这个蓝色的东东能够擦拭各种精密的表面、清除指印、油污等等。比如一些游戏机、掌机屏幕、DV、DC以及液晶显示器，使用这个东东都能够在不使用其它去污剂的情况下将其擦得一尘不染。

魔布又名高效微纤吸尘卷，在魔布表面就有这个小东东，表面的吸尘卷在擦拭的时候增大了接触面积、快速高效吸卷灰尘，并把灰尘卷藏起来；还可以避免二次污染对表面的损伤。

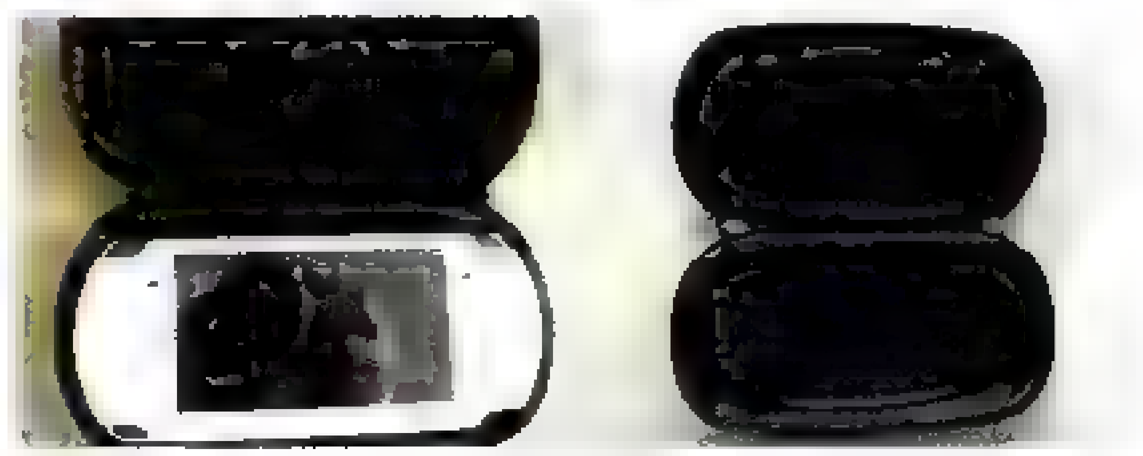
独特的扁形纤维高效吸卷指印、油脂与灰尘，而普通的圆形纤维将油脂捻平而不是卷起，难以除尽，在光线下会变得“五光十色”，还可能残留毛絮，而是用派力达清洁专家就不会出现这样的问题。采用亲油性纤维制成，能够在接触到油性物质时快速吸附，而不必再去用力摩擦表面以刮下油脂，同样减少了对精细表面的磨损。



PSP2000硬壳包

制造厂商：派力
价格：38元
颜色：黑色，白色

专门为PSP2000制作，更合理的空间可以装更多的东西，可以很轻松的将PSP装入其中，同时还可携带包括耳机，记忆棒等一些常用备件。皮包内部的PSP保护绳可以将PSP牢固地装在其中，外部的硬壳素材可以有效的防止一些轻微的碰撞。硬包整体看来略显朴素，不过对于PSP的保护部分制作的还是十分到位。不光能够装下PSP2000，即使是老版本的PSP也可以轻松装入。



Airform钢牌PSP硬包

厂商：Airform
颜色：蓝色

AirForm是一个品牌，前段时间推出了很多PSP的包包。这款包目前在国内的游戏店铺中最常见。当然出现这种情况是有原因的，首先是因为这款包本身的质量和实用性都很好，包体设计符合觉得多数玩家的使用要求，比如存放PSP主机和几张UMD盘，还能放入耳机等周边，简直就是PSP包的标准设计。其次是它的价格很合理，几十元钱符合人们所追求的性价比的要求。这款包共有4种颜色，分别是黑色、白色、蓝色、粉红色。这4种颜色都是流行色，相信每个人都能够从中找到适合自己的颜色。

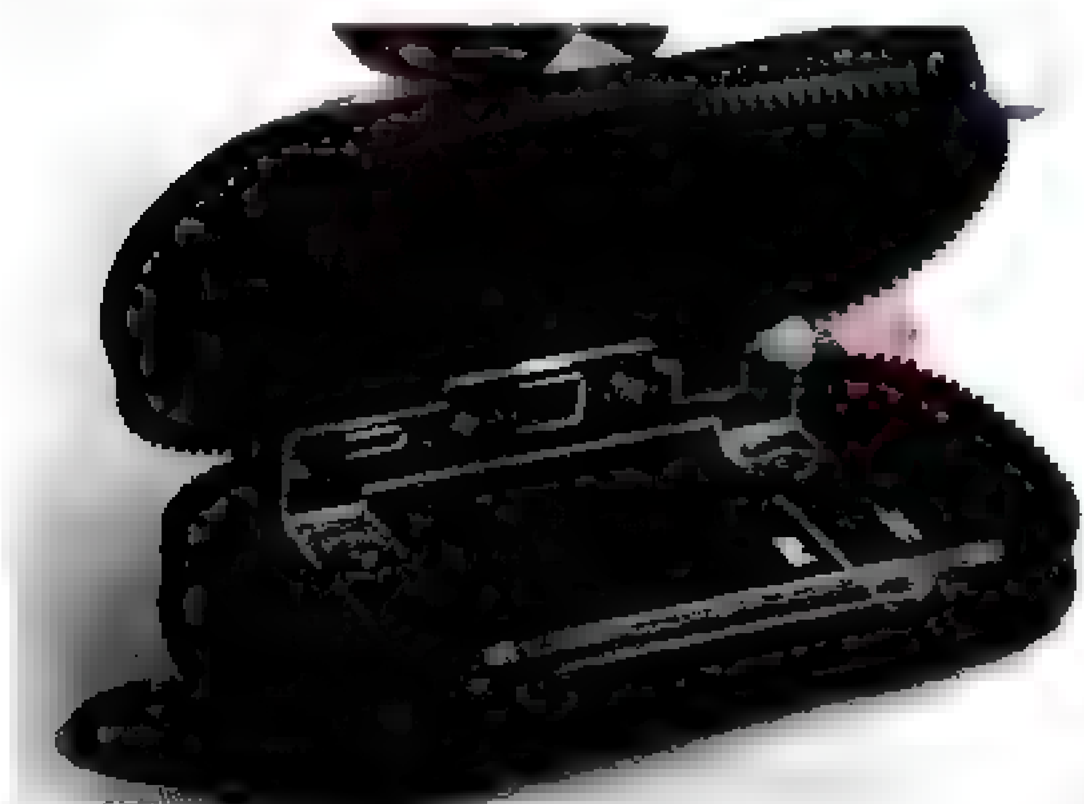
看看包的结构吧！包体正面是一个金属铭牌，上面刻有“For PSP”的字样，相当有魄力。包后面没有背带或者腰带环，这点有些遗憾，所以携带外出只能将包放在其他挎包里了。包体背面上方有两排凹点，每个都跟黄豆大小，也起到了美观点缀作用。硬包的拉链很长，拉开后包能够完全打开，放入或者取出都很方便。

将PSP放入包内，使用两根皮筋绕过PSP固定好。由于新版PSP的大小很小，所以同样可以放在里面，用皮筋固定后也非常合适。包内中间是一个“舌头”，上面有两个小袋子可以存放两张UMD光盘。包的另一侧是一个大侧袋，可以放入耳机等周边物品。包内部设计地非常简洁实用，和外面突出“硬包”的硬塑料不同，里面使用了毛茸茸的棉质材料，不会对PSP的外表造成磨损。另外，包内还有一个PSP的挂绳，作为包的赠品附带。

ProjectDesign尼龙便携包

厂商：ProjectDesign
颜色：黑色

跟上面的AirForm型号的硬包不同，虽然这款包也是For PXP的系列产品，但是设计完全不同。这款包没有用到前面包的硬塑料和橡胶，而是改用尼龙制作。所以根据玩家不同的喜好，可以按照材料选择不同的包包。这款包边缘上装订了白色装订线，给人的感觉非常朴素大方。这款包只有黑色一种颜色，从包装上的全日文来看，应该是出口日本的。



包的正面一角是For PXP的铭牌，这次不是金属牌，而换成了橡胶。正面的黑色周围使用白色装订线固定，起到了装饰作用。包的背面是腰带环和挂环扣，腰带金属挂环放在包装盒里面了，取出后扣在上面即可。包里面用塑料泡沫填充，起到了防止包体变形的目的。

放置PSP采用硬塑料支架结构。支架上下分别有两个卡扣，对应PSP主机的上下四个凹点(PSP上方凹点是固定USB设备的螺丝，下方是靠边缘的两个喇叭口)。将PSP扣在支架里面非常牢固，可以说纹丝不动。取出也很方便，先拉开下端的两个卡扣就拿出PSP了。由于新版PSP主机下方的两个凹点没有了，所以新版PSP无法使用这种结构的收纳包。包内还有记忆棒口袋，位置在支架的下面，这也是非常有心的设计。由于包体非常小巧，所以包内不能放UMD盘，或者耳机等物品。

For PXP真皮便携包

厂商：For PXP
颜色：黑色

这是一款系列For PXP的产品，可见ProjectDesign的研发、制作能力还是挺强的。和上面的的尼龙硬包相同，这款真皮便携包也是面向日本市场的，而且采用的收纳方式也是支架固定。其实叫保护"套"更合适，因为这款包的结构是"开放"式的。把PSP放到里面，主机的侧面会暴露在外，和传统的收纳包有很大区别。

这种结构的包包不能防尘，并且对外力的撞击缓解能力也比较弱，只是便于携带。PXP真皮保护套有两个颜色：黑色和白色。保护套的封口使用了磁性卡扣，上面没有上面那些For PXP产品都有的商标铭牌。由于磁性卡扣很大，所以打开或者关闭保护套都非常舒服。直接拉开磁性卡扣，翻开上盖就清楚地看到了里面的东西。

包内的主机支架和PXP尼龙便携包的结构是完全相同的，用四个小塑料凸起固定PSP主机。不同的是，由于上盖可以完全翻转到后面，所以把PSP放到保护套里面后，可以在不取出PSP的情况下玩游戏。支架下同样有两个记忆棒插槽，里面的结构设计和PXP尼龙硬包是完全相同的。包的外部使用真皮制成，摸上去的手感非常柔软光滑。里面使用特殊材料制成，虽然这层材料比较薄，但是抚摸的感觉非常软。由于结构所致，这种包包不能放入新版PSP。购买时一定要注意，新版PSP就不要买这种结构的老版包包了。

蓝牙适配器

厂商：Bluetake
价格：7480日元

这款蓝牙适配器的形状与PSP可谓是完美的结合。从耳机端子获得声音，通过蓝牙传送到耳机中。不过这款产品没有遥控功能。

这款产品为长方形，左侧有对应耳机端子的插头，可以插在PSP的底部，颜色为金属黑。适配器上面有通信指示灯，电源开关。内藏锂离子电池，续航时间为6小时。

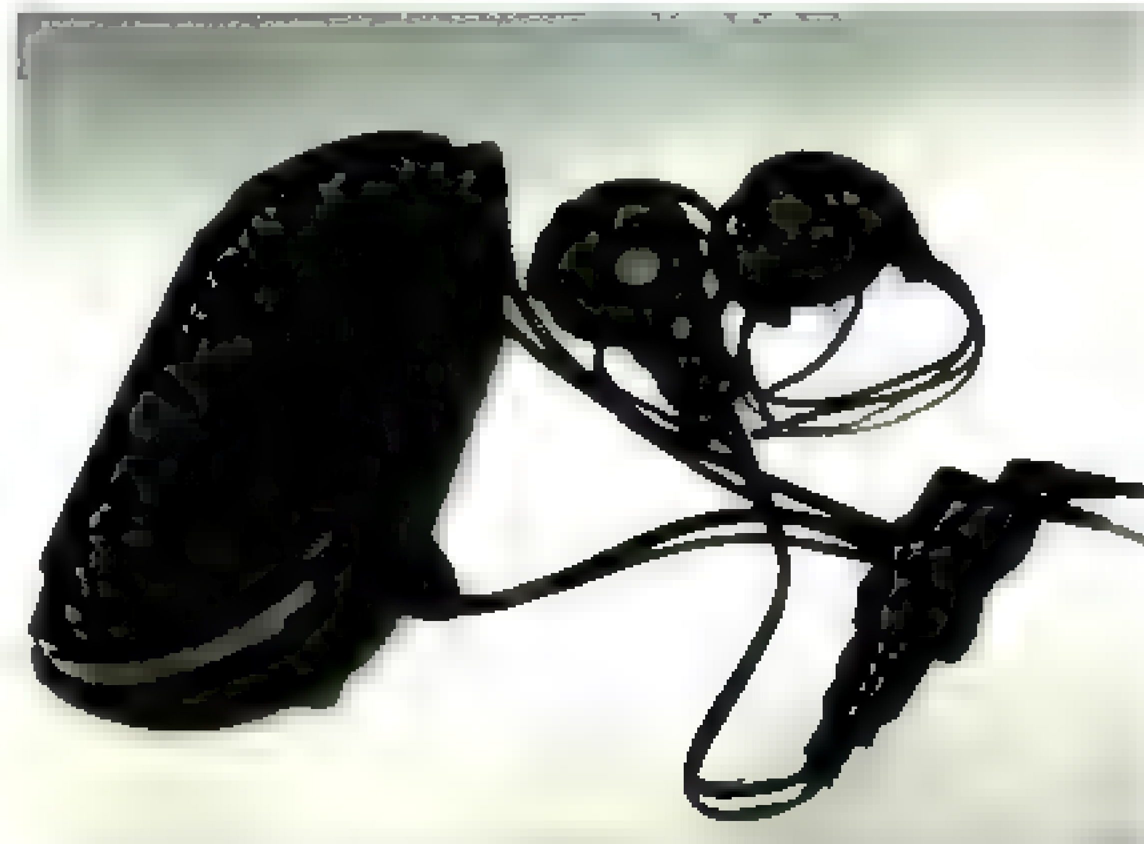
适配器背面有充电接口，可以用附带的DC-USB充电器进行充电。DC-USB充电器还可以从PSP附带的AC电源取得电力，同时为PSP本体和适配器进行充电。

将适配器安装到PSP后就会发现厂商在形状上下了不少功夫，二者结合在一起就像一个整体。不仅结合性好，固定力也很强，虽然适配器的插头和PSP的耳机端子都很小，但安装之后还会紧紧地贴合在一起。不过也正是因为固定力好，所以取下时需要小心。

音效方面还是比较令人满意的，不过最好使用密闭型的耳机，比如耳挂型耳机。

不过在测试中也发现了一些小问题，就是使用途中有时候会突然出现没有声音的情况，时间很短。推测可能是由适配器与蓝牙耳机的距离产生的问题。正面握着PSP的时候没有任何问题，但是将PSP的位置向身体下方移动之后就会出现声音停顿的情况。

传输方式	蓝牙 V1.2基准 Class2
电源	锂离子充电电池（3.7V/200mAh）
续航时间	约6小时
体积	126×20×30（mm）
重量	20g



防偷看贴膜

厂商：HORI
价格：819日元

构所致，这种包这款贴膜是为了防止玩家身边的人偷看自己的屏幕而推出的。贴上这款贴膜后，屏幕左右倾斜30度以上旁边的人就只能看到黑乎乎的一片。这款产品是专门对应PSP-2000的。

这款贴膜分保护层、防偷窥层和再剥离黏着层，其中防偷窥层代替了传统的防止反射层，所以光线透过率只有80%左右，画面的明亮度有些许下降。

由于PSP-2000型的屏幕设计与1000型不同，所以这款贴膜的上下左右四个方向都要比液晶屏小1－2mm，所以在贴附的时候尽量以液晶屏的中心为基准。质地感觉比一般的贴膜要坚硬一些，好像比普通的贴膜要厚一点。

贴好后可以明显的感觉到画面的亮度有些许变暗，如果显示的画面比较绚丽问题不大，如果游戏画面本身就比较暗的话还是有一些影响。画面显示有些颗粒状，此外画面内有时还会出现斜线状碎纹。不过这种情况并不严重，相比PSP-1000型的防偷窥贴膜要好上一些。

这款贴膜的防偷看性能还是不错的，不过如果玩家的朋友想一起看屏幕的话就比较麻烦。

CYBER・PSP水晶保护套(PSP2000专用)

厂商.Cybergadget
价格:700日元
颜色：透明白色

厚度和重量不变化的PSP-2000薄型专用的水晶保护套登场了，留的 PSP-1000几个也被看见，不过，这款产品是保护机体同时还能够完整还原PSP画面的2000型专用保护套，这款穿品的素材采用了porikaponeto，重17g可以说是非常的轻。是想要简单保护液晶画面的推荐产品。

这款产品的薄厚程度再次降低，最薄部位约有1mm，即使是厚一点的部位也只有1.5mm。安装方法非常简单，只是把PSP放到里面后在合上盖子，但是这款产品的的固定力并不是很强，虽然容易安上与卸下，但是也并不是容易被打开，简单的冲击力是不会造成什么损伤的，对于安全性来讲大可以放心。

方向键、模拟摇杆、○△□×按钮周围很圆的被挖通。手感很好，并不会由于垫高了一处而产生其它的操作问题，这款产品不管怎么说都是富有魅力的，对于想要购买液晶保护贴和保护套的玩家来讲，这个产品是个相当好的选择，透明度也很好。就算是单从价格上来讲也是一款值得推荐的商品。

PSP-2000贴膜

厂商：ASDEC
价格：各520日元

这款贴膜分为三个种类，分别是光泽、防止反光、防指纹。由于PSP-2000屏幕的问题，以往的贴膜贴上后边缘都会出现气泡。很遗憾，这款贴膜也是这样。看来如果PSP-2000本身不进行改动的话，光靠贴膜是没有用了。

虽然这三款贴膜的类型各不相同，但是贴上后观察屏幕时差别并不大。不过仔细看还是会发现一些不同：光泽型透明度最好，而防指纹型有时会出现颗粒状画面。

PSP1000-2000专用保护套装

厂商：UGAME
价格：997日元
颜色：metalic浅蓝色 metalic灰色

这款产品在2005年6月16日已经发售了，但是，当时发售的只是PSP-1000使用的产品，如今作为与2000型共用的产品再次被发售。这款产品是使用了EVA素材所制成。产品的尺寸是横(侧)18.5cm，纵10cm，厚度约4cm。重量是119g。在背面拥有皮带圈和登山铁环。颜色是metalic灰色，metalic蓝色2种，这次大家看到的是metalic浅蓝色。

作为制作素材的EVA材料硬度很高，所以用它作为材料，使得保护性能有了很大的提高。旁边采用了2个拉锁的盖子设计，能够盖住外部，拉锁的tsumami附有了UGAME的标志的四角的橡胶。背面的皮带圈

上被橡胶固定了登山铁环，它所采用的是登山铁环不能够拆卸的设计。

内部采用了优秀的布料，上层可以用来存放一些类似于记忆棒之类的物品，PSP存放的地方附有2个固定用的橡胶，可以将PSP固定住。上层有flip式的口袋，这里能够收录三张记忆棒和一个UMD光盘。收纳形式的口袋采用的是尼龙网风格，能够看清里面的东西，取出也很方便，不过，由于UMD的口袋不是橡胶制成，所以不能够被好好的固定在里面，如果很重的打开那么UMD就会掉下去。。

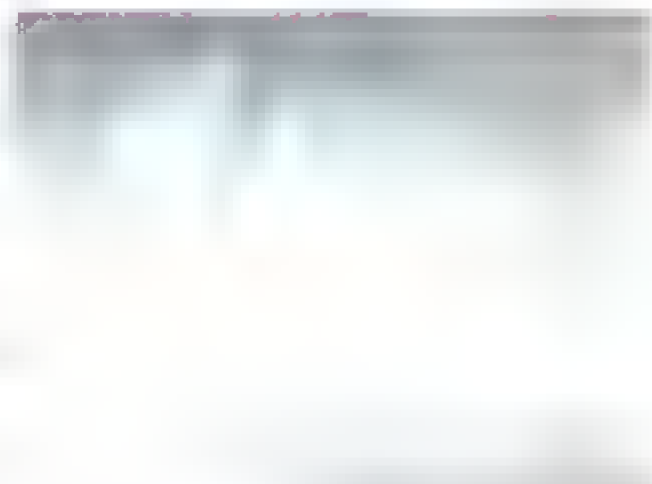
我们为你很多次介绍过不同厂商制作同系列产品。这款产品的风格还是趋向于朴素，拉链风格质朴，也许以后还会出现相类似的产品，也许会更好地制作吧？不过，这款产品也算是一种创新，专门为登山员准备的登山铁环，也成为了一个亮点，但是由于我们没有登过山所以并不知道这个的安全性到底如何^_^

PSP-2000防污贴膜

厂商：GAMETECH
价格：500日元

PSP-2000大部分颜色都采用了钢琴漆制造，所以很容易留下指纹。虽然硅胶保护套或是水晶壳可以防止这个问题，但是难免有些玩家不喜欢给自己的小P“穿衣服”。现在，有了这个防污贴膜就可以有效的解决这个恼人的问题。

这款贴膜一共分为5个部分，正面左侧的方向键和摇杆、右侧的△○□×、背面的左右两侧手握的部分和UMD舱。每个部分的形状都完美地贴合了PSP的构造，而且这款贴膜极薄，厚度在0.1mm以下(官方数据是0.08mm)。贴上之后不仅看不出



贴了东西，而且还会使PSP本体的光泽更亮一些。此外这款贴膜背面手握的两部分还具有防滑的性能，贴上后可以微微看出一些突起，玩家拿在手中完全可以放心。

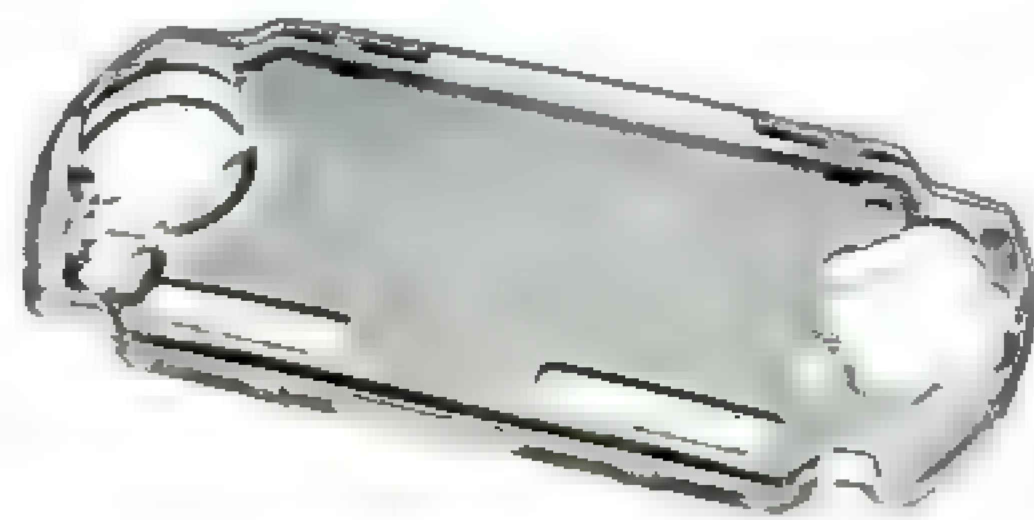
PSP-2000水晶壳

厂商 GAMETECH
价格 780日元
颜色 透明、透明蓝、透明黑

这类产品其实都是大同小异，没什么特别之处。这款产品和同类产品相比最大的不同之处就是按键周围的设计。

以往的水晶壳类产品方向键和摇杆的部分是连在一起的，这款产品则是分开的。此外△○□×四个按键周围不是圆圈型的空余，而是沿着按键的边缘进行设计的。

这类产品最大的好处就是可以比较好的保护液晶屏，但是隔着一层框看屏幕多少会有些影响。



PSP-2000正面全面保护贴膜

厂商：CYBERGADGET
价格：760日元

这款产品可以说将PSP-2000的正面全面保护起来。出了液晶屏的贴膜之外，还有左右两侧的防污贴膜。

这款贴膜在对应方向键和△○□×的部位设计成了大大的圆形，但是贴膜边缘和按键之间的距离比较短，在0.5mm和1mm之间，所以在贴的时候比较麻烦。

液晶屏的贴膜四周要比屏幕短1mm左右，看来PSP-2000屏幕的问题还真是麻烦。

整套产品都非常薄，贴上之后手感非常好。只可惜背面没有防污贴膜。

PSP本体包

厂商：UGAME
价格：997日元
颜色：金属灰、金属蓝

这款产品长18.5cm、宽10cm、厚4cm。重量为119g。总的来说还是比较轻的。这款便携包是PSP-1000和PSP-2000通用的，所以内部空间很大。出了PSP本体之外还可以收纳3张UMD光碟和3枚记忆棒、

在外侧的一角有金属的挂全，并且可以360度旋转。将这个便携包系在书包或是那里即使不松开系带也可以拿在手中。

PSP2000/1000低反射便携包

厂商：SCEJ 18-23
价格：9975日元
颜色：黑、白、蓝、粉

这款便携包是SCEJ自己设计的。最前面用于收纳PSP本体，后面可以收纳UMD光碟、耳机和记忆棒。这款便携包的整体性非常强，设计很紧凑，但是装入所有东西后也不会显得臃肿。而且这款产品是PSP-1000和PSP-2000通用的。

颜色一共有4种，但是其实区别只有前面PSP本体收纳部分的细长条，其他部位都是黑色。

这款产品设计得非常漂亮，不过想要入手得玩家可以考虑一下，价格为9975日元，折合成人民币要600大元以上。

PSP实用软件制胜攻略

PSP2000自制软件大盘点

9月20日，新版PSP2000在日本正式发售，相对于1000型，新版以超薄的机身，加亮的屏幕，更快的读盘速度和视频输出等优势在首周就创下高于1000型9万台的25万台销量。新机能和外型是2000型相比较1000型的主要卖点，在发售之前大家所担心的破解问题也以惊人的速度被解决：自制系统方面以闪电般的速度推出了2000用的版本。但是有个不好的消息就在发售不久就出现了：大部分自制软件、插件或模拟器无法在2000下运行！这无疑对国内风变卖1000入手2000的朋友来说是一个重大的打击。但好在各软件在开发方面也开始留意于新版PSP，陆续开始更新了2000可使用的版本。本文将介绍目前2000可配合使用各类软件和插件，相信大家只要根据本文，2000在手，同样可以玩出与1000型一样精彩的自制程序功能。

注：本文中介绍的软件均在新版PSP2000的3.71M33 2下测试成功，部分软件或插件可能无法在旧版PSP或其他版本系统下运行，运行条件不相同的玩家请谨慎尝试。

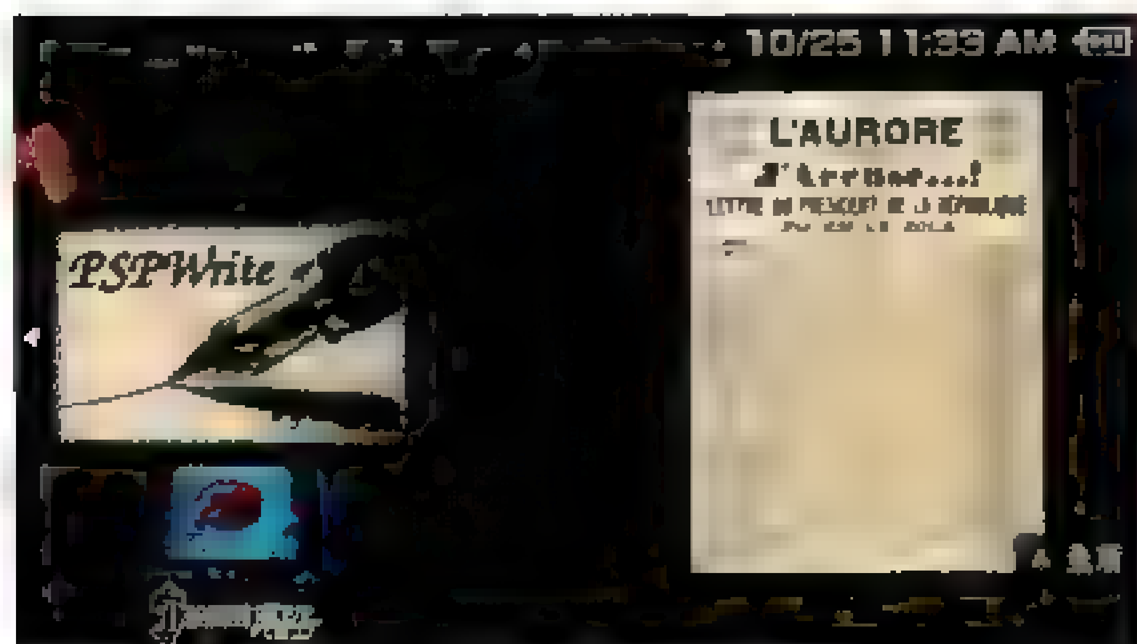
文本编辑工具 Pspwrite 1.0.2

一款在PSP上使用的文本编辑工具，可以操作TXT等类型文本，作者Zx-81，目前最新版本为1.0.2。更新内容如下：

- 支持IR键盘，相对于前版本优化（不需要再按×键确定了）
- 保存时使用的文件夹为默认的PSPWRITE/txt/文件夹
- 退出程序时询问是否对之前编辑或改过的文件保存
- 读取文档时询问是否对最后修改过文档保存
- 可选择有限定的字体和背景颜色
- 可选择有限定的文本编辑范围的长度和宽度(编辑范围自动向屏幕中心集中）
- 支持扩展制表符和设置制表符大小

目前软件支持3.XX核心系统，笔者系统为3.71 M33-2，测试运行基本正常，有2个小BUG是待机不能和按HOME键退出死机，所以只能用软件设定菜单中的EXIT退出。

开启软件，LOGO后自动进入设定界面，顶端中



央显示剩余电量，底下有按键说明和作者信息，界面中从上至下的选项依次为：

- 文件名（显示使用中的文档名称，可重命名）
- 宽度（可设置文本编辑范围的宽度）
- 长度（可设置文本编辑范围的高度）
- 字体颜色（可切换字体颜色）
- 背景颜色（可切换背景颜色，默认为图片）
- DOS模式（用于切换DOS模式）
- 扩展制表符
- 制表符大小
- 帮助（里面有作者留下的开发说明信息）
- 新建文档
- 读取文档（读取时需注意询问保存信息）
- 保存文档（PSPWRITE/txt/为默认路径）
- 返回编辑中的文档（也可按SELECT返回）
- 退出（同样需注意询问保存信息）

进入文本编辑界面，可以对TXT文档进行任意的浏览和编辑，具体操作如下：

方向键：用来移动游标
○键：空格
△键：向左删除
□键：向右删除
×键：换行
L+□/L+○：可将游标跳至所在行文字的最左/右端
L+△/L+×：可将游标跳至文档第一行或末行
R+↑/R+↓：向上向下翻页
R+←/R+→：可将游标向左向右跳过一个个单词

虽然本软件支持IR键盘，但不得不承认软件中自

带的小键盘也十分简单易用。操作方式很有创意，需要编辑时，可以按START键呼出，小键盘为九个各带有4个字符小方格，可以用摇杆控制选择方格，然后根据小方格中字符的位置来按○△□×键进行输入，L键为切换字符，按住R键可切换大小写及部分符号。相信只需稍加练习，就可以熟练掌握应用这种输入方法。

使用之后的优缺点总结：

优点：1.编辑操作方便简洁

2.支持IR键盘操作

3.拥有独特且易用的小键盘输入功能

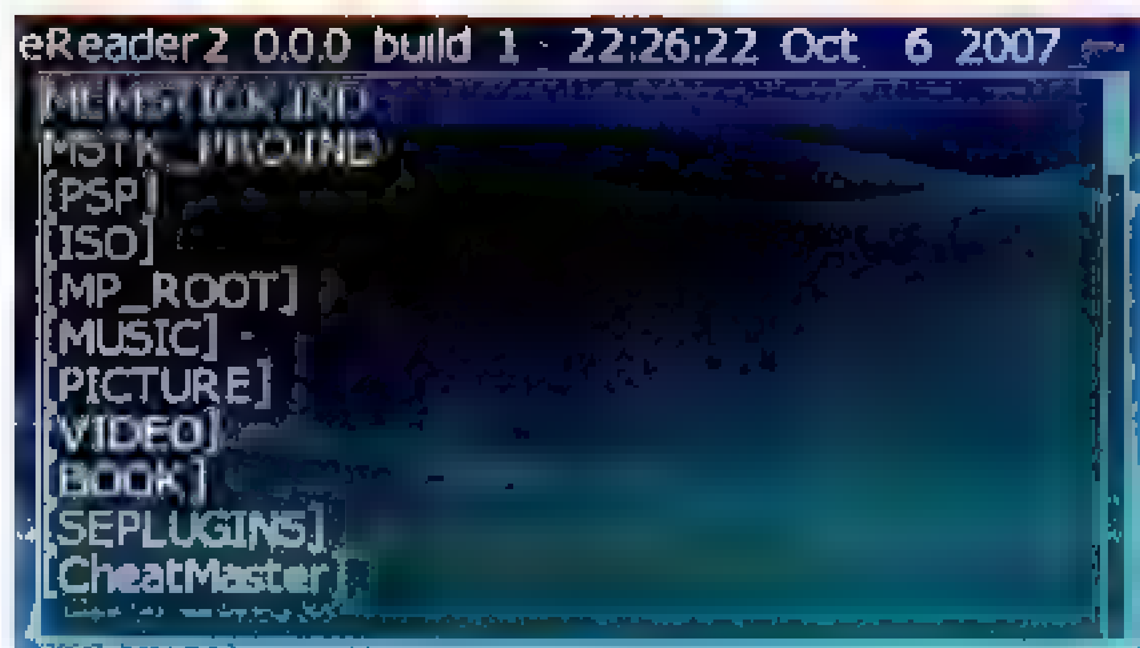
缺点：1.软件运行下不支持插件

2.还有待机不能和按HOME键退出死机等BUG

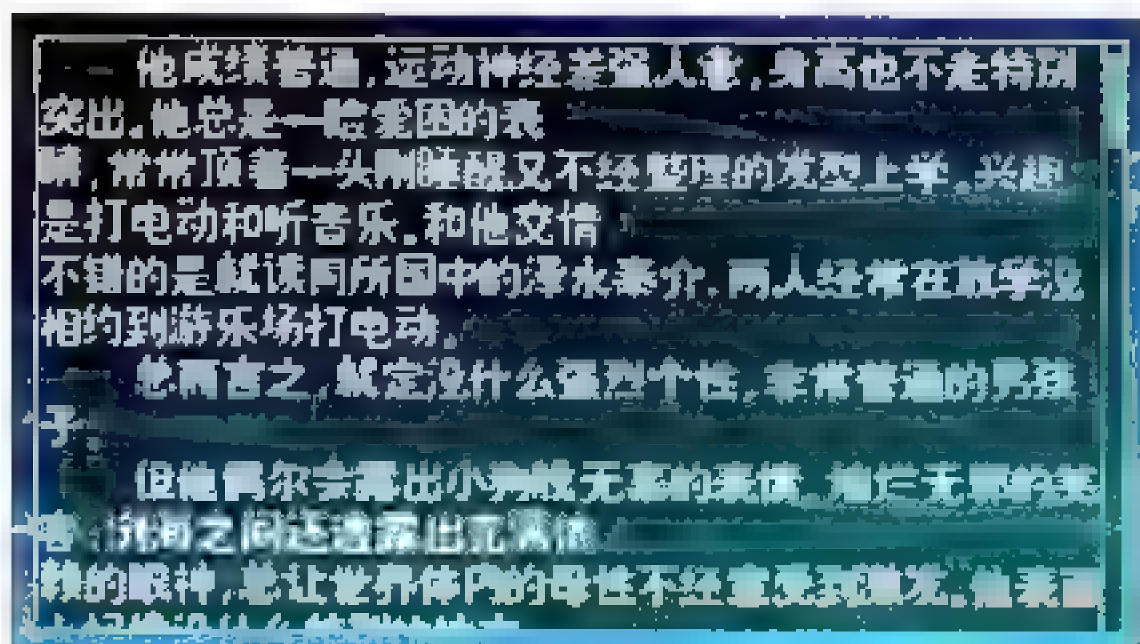
3.目前不能显示及输入中文

总体来说，该软件目前版本尚未成熟，只能显示和输入西文字符。不过在今后版本中，希望作者会考虑加入中文显示和输入。待修正BUG，支持中文后，配合有创意的小键盘输入法，绝对可以成为PSP上当之无愧的最方便实用的记事本工具。

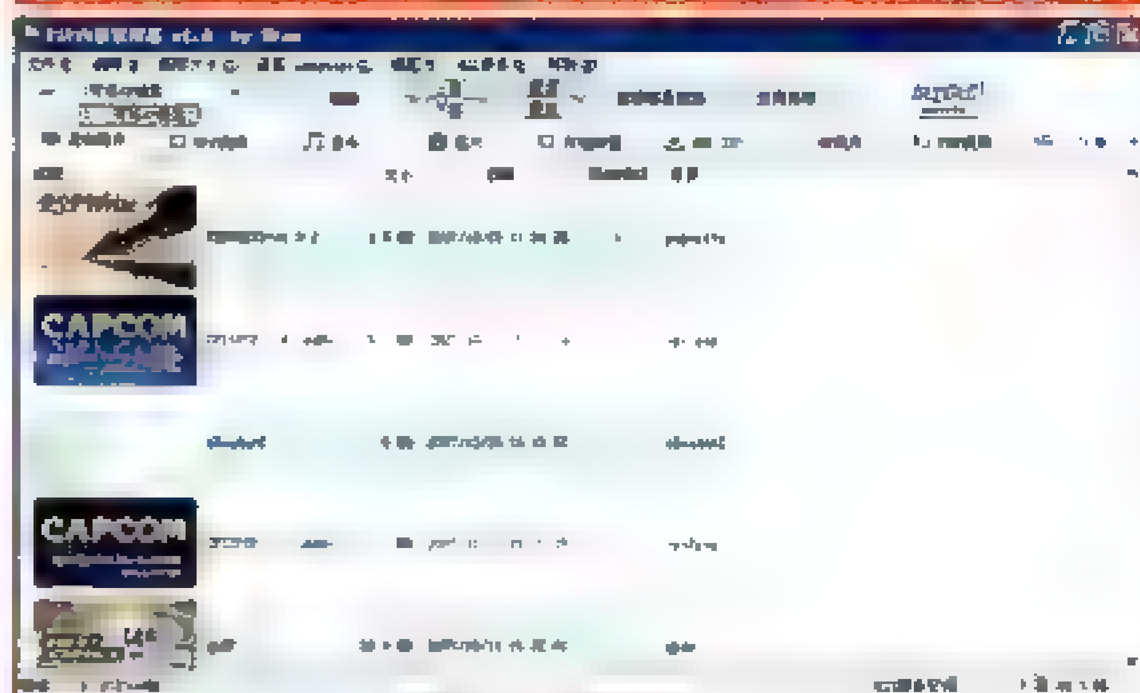
新一代电子阅读软件 Ereader2



PSP常用工具之一Ereader的全新版本，完成度还不高，属于测试版。进入软件就直接跳至记忆棒根目录，顶端显示着版本信息及发布日期，相比之前的Ereader，在字体和界面方面华丽不少。因为还处在测试版，目前只能阅读TXT文本，不支持书签，音乐文件和PMP等播放，按SELECT也无法调出设置菜单。期待日后的更新中完善前版拥有的功能，成为PSP掌上阅读软件的新宠。



PSP Content Manager v1.8中文版



大家是否为自制软件不知道该放在哪个文件夹而发过愁呢？是否因为记忆棒中复杂的文件夹而找不到想删除的文件？或者是否对记忆棒的文件管理完全无从下手？有过以上问题的朋友，不需要再怨念了，相信这款图文并茂的内容管理器一定能帮助你掌控管理好记忆棒中每一个角落。

软件作者JFox，目前最新版本为v1.8，是一款多功能的记忆棒文件管理器，除了文件管理外，还可以查看每个文件的详细信息，及对部分类型文件做些小改动。

将PSP用数据线与PC连接，打开PSP Content Manager，在浏览磁盘位置选择可移动磁盘，在分类按钮左上方有蓝字显示记忆棒储存容量信息，中间则是刷新列表、对图标进行排列用等按钮。上方菜单栏还可以更改显示图标大小、切换软件语言、提供RRS服务等。

在下方的列表中可以看到各种分类的PSP应用程序，里面不但带有XMB中显示的文件图标及名称，还有文件大小、创建日期等详尽信息，内容会根据程序分类不同而有所差别，如MP4视频还会显示长度、分辨率、视频/音频编码器信息等。下面来介绍一下各主要分类当中的基本操作方法。

各分类间通用操作：
1 打开文件所在目录
2.打开分类文件的总目录
3.复制，删除，重命名等

当需要将各分类软件放入记忆棒时不需要再去找文件夹了，只需在所要放的分类列表中任意位置点鼠标右键，然后就可以根据选项直接打开分类文件的总目录，接下来将程序文件拖入即可。复制、删除、重命名等也只需右键点击选择文件即可操作。

— 自制程序：除通用操作外还可对自制程序的标题的简繁体切换、软件限制等级，图标，动画图标，背景图片，内容描述图片及背景音乐等属性进行编辑或更换。
— MP4视频：可以给MP4文件添加或更换缩略图
— 音乐：可对音乐文件的图标进行更换及对标签进行修改或简繁体切换。
— UMD ISO：可以将ISO文件的后缀名在*.iso和*.umv之间切换。(当然首先要确保你的ISO文件是否是UMD VIDEO)

其实也可以查看在其他磁盘的文件，不过要保证文件夹内目录排放与记忆棒的根目录一致。在其他磁盘查看时还可以将需要用的文件直接传输至PSP。

PSP Content Manager作为一款辅助PSP文件管理的PC端软件，因为操作界面简单易懂，从而非常适合部分刚接触PSP的玩家使用。此外，许多小功能还可以让玩家对各程序自行更改图标或背景音乐等，则更能让广大玩家体验DIY的乐趣。

USB充电插件

什么？新版PSP充电器坏了？丢了？又要买新的？现在大可不必了，大家都知道新版PSP加入了USB充电的功能，没了充电器，只要PC还在，就仍可不必担心电力不足。但是大家可能会想到："USB充电功能是不错，但是只能在USB模式下进行，充电的时候就不能玩自己的小P了呀。"现在就有款针对新版PSP的USB充电功能控制的插件，有了它，只要与PC连接USB线的情况下，在XMB中操作或者玩游戏时也可以给PSP充电。

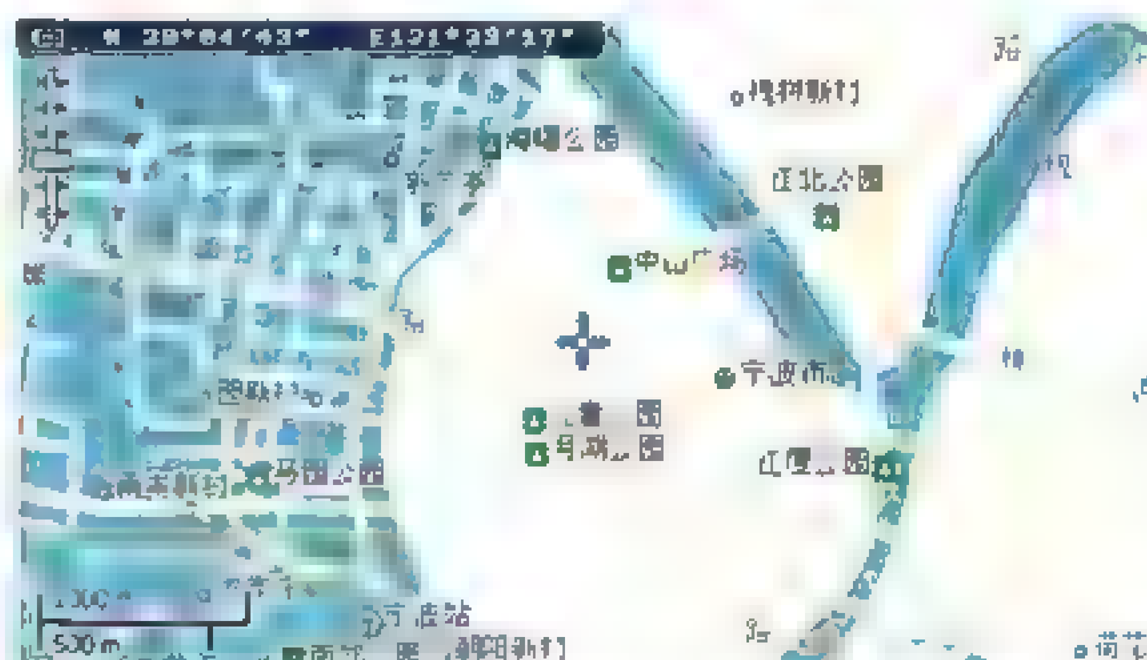
插件使用方法非常简单，类似其他插件一样，先将下载下来的UsbSlimCharge.prx文件复制到记忆棒根目录的SEPLUGINS文件夹下，然后在同文件夹内的GAME和VSH文档中添加插件的所在地址ms0:/seplugins/UsbSlimCharge.prx。关机按R重启进入恢复模式，在PLUGINS中开启插件功能，接下来只要连接USB，就可以边玩边充，享受如同充电器一般的待遇了。

插件的作者Noobz声称：此插件只是为新版PSP设计，并没有在老版PSP上测试过，所以对于老版能否使用暂时未知。

PSP电子地图

PSP上的一款电子地图工具，出门在外或旅游必备软件。功能强大，可以配合PSP专用的GPS全球定位仪使用，当然也可以直接查看地图文件，还附带有截屏等功能。接下来简单介绍下查看地图的方法。

首先，在你安装完软件后，需要另外下载你所需要城市的Map this用地图文件，当然你也可以Mapdownloader之类的软件自制地图。然后，在得到地图文件之后，将文件所在的文件夹复制到记忆棒的PSP\GAME\mapthis\maps目录下。在PSP端打开软件，即可在目录下选择指定城市地图文件的所在文件夹打开地图。



刚进入时为最大视野的全图，可以用方向键↑/↓多重放大缩小地图。

随着一层层放大的同时，地图中会分层显示更详细的地点信息，放大后可以用摇杆移动地图查看。

右上方有显示电池信息及经纬度，除此之外还有地图的缩放范围，上图为最大放大效果，各种分支路线和小巷都一应俱全，是不是很详细？

按方向键→可以切换地图的显示方式，除了默认的俯视图外还可以切换斜视图等模式。

在地图中按下×键，可以开启路线标记的功能，先按○键选定起点，然后用摇杆移动，走直线线路，在需要转弯处则可以按○键来改变方向，在屏幕上放还有显示路过的公里数，中央光标上的数值为换前所在地与起点的距离。配合缩放功能找到目的地后可以画出最近的线路。有了这个功能，大家在带小P出门时可以少走很多冤枉路，或是在坐出租车时可以防止被宰哦！

在地图中按START可以呼出功能菜单，上面有CPU频率设置、GPS、抓屏等功能。（抓屏的图片会以PNG格式默认储存在PSP\GAME\mapthis文件夹下）按SELECT会退回到目录，可选择其他城市地图。

总的来说是款实用性强的工具，即使没有GPS配件也能使用的得心应手。在此极力推荐这款工具，尤其是希望同笔者一样为路痴的同学们在自己的小P中备上一个。虽然地图文件有点大，但是放个自己家乡或目前所在城市的地图文件也就占几十兆而已，指不定什么时候可以派上大用场哦。

用地图文件制作工具

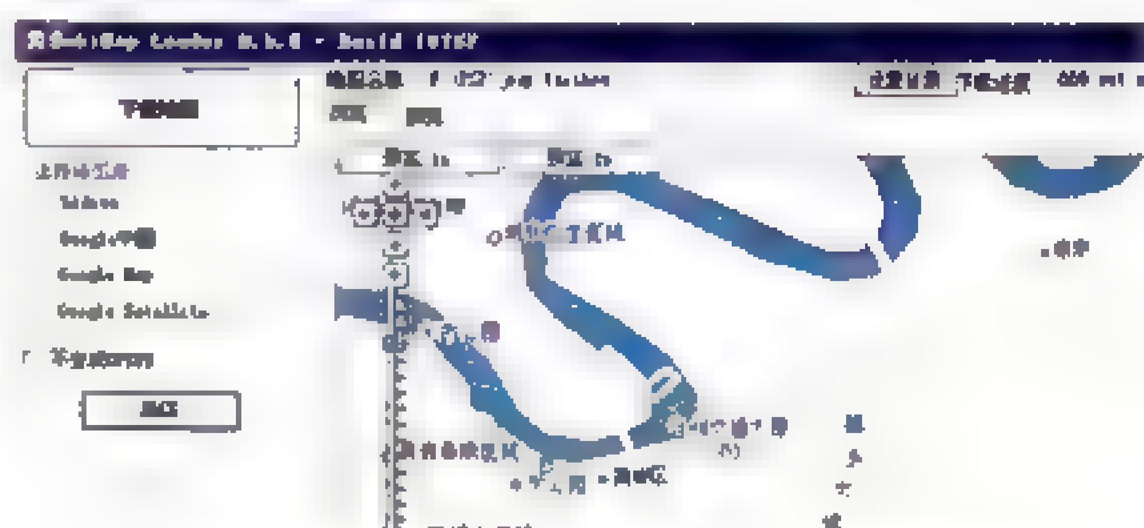
考虑到可能有部分居住在偏僻城市的玩家很难在网上搜索到自己城市的地图文件，笔者还是在此详细介绍下地图文件制作工具Mapdownloader。

首先在网上搜索下载Mapdownloader 0.5.0，因为此软件运行还需要.NET Framework 2.0，所以在安装之前还需下载安装.NET Framework 2.0。

全部安装完后打开Mapdownloader 0.5.0.exe就可以看到软件界面及地图信息，接下来可以开始制作。

首先需要点击上放的设置目录来选择路径文件夹，不选择的话系统就自动默认为软件所在文件夹。

然后在右上方选择地图源，是国内地图的话，一般可以使用51ditu或Google中国，国外的话可以考虑Google Map。选择完后就可以在左边的地图中搜索自己需要的地区了。



在地图上用鼠标拖拽移动地图，可以利用地图右上方的缩放工具来缩放地图大小，确定需要范围，这里笔者建议不要将地图范围括太大，不然地图文件数过多，下载时间长同时文件也巨大，缩小到自己所需要的城市即可。大概确定范围后使用地图上方的“预览1x”“预览2x”按钮来检查下自己的所选范围，若有偏移则再回去调整，最终确定范围后就可以准备下载了。

下载前先点击右边的高级按钮，然后将下方的设置参数改成同上图。（亦可自行修改，仅供参考）之后点击上方的下载文件，耐心等待几十秒后会在一个新窗口中生成一个大的缩略图。

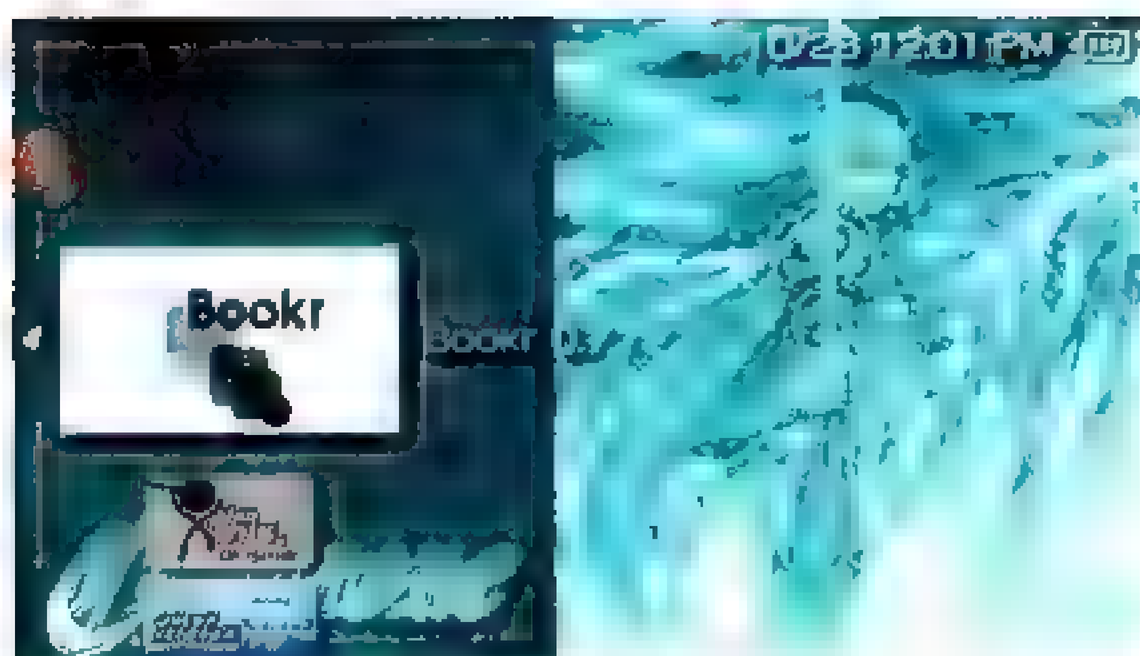
会在缩略图中发现地图被分割成许多下方格，其实这是软件给你在下载之前的最后一个检查地图的提示，检查发现不需要的部分时，可以将方格上的钩点掉而取消下载该小区域，最终确定后则可以点击上方的按钮开始下载了。

在左上方可以查看下载进度，下载完成后有提示生成GPSFS等信息，直接点确定即可。然后将之前建好的文件夹拖入记忆棒的PSP\GAME\mapthis\maps目录中即可使用了，和下载相比，是不是感觉其实自己动手制作也很方便呢？

PDF电子书阅读工具 Bookr 0.7.1

一款支持PDF格式电子书的PSP用阅读软件。在最新版中，除了能阅读TXT外（但暂时不支持中文），还支持中文，日文，韩文版的PDF文档。另外还有修正原先的字体大小问题及加入类比摇杆操作等。

在运行软件之前，先将要阅读的PDF文档放在记忆



忆棒的PSP\GAME\bookr目录下，然后打开软件运行，在清新淡雅的界面菜单中有打开文件、操作设置、系统设置等选项。选择打开文件则进入之前的目录选择电子书，系统设置中可以使用CPU频率设置、阅读背景字体颜色修改、清除书签、恢复缺省等功能。

打开PDF文档进入阅读模式，可以用方向键来移动页面，使用摇杆则可以进行更微小的移动操作，△键和□键用来前后翻页，○键和×键能直接向前/后翻10页，L键和R键可以对页面进行0.25X~16X的缩放。按SELECT呼出小功能菜单，里面还有旋转页面和书签功能，按START则返回界面菜单。

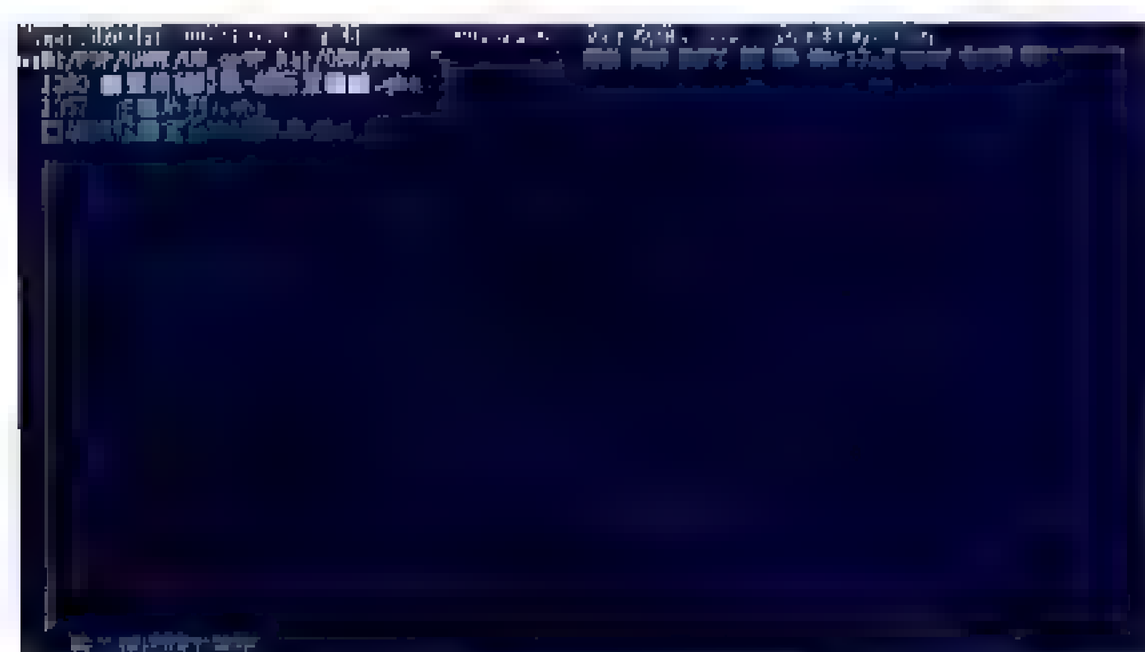
与PSP上的主流阅读工具Ereader相比较，虽然在功能方面没有Ereader强大，TXT方面也不支持中文，但支持PDF电子书的确可以方便PC上有PDF文档库存的玩家，另外还有相对于Ereader较为清爽的界面，操作上也十分便捷。喜欢看小说的朋友可以考虑与Ereader一起配合使用。

2000运行的GBA模拟器gpSP

该款模拟器在更新后已全面支持新版PSP，而且在支持2000型的同时还支持2000的视频输出。主要更新内容如下：

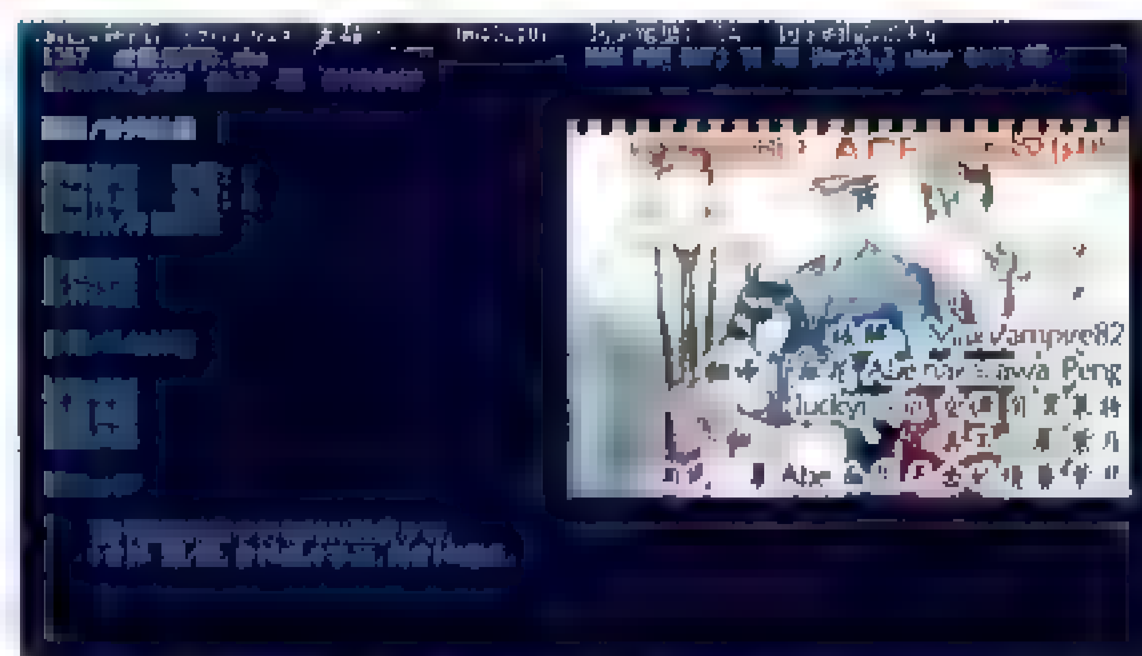
- 模拟器全面支持PSP2000
- 集成NJ的homehook prx，支持视频信号输出
- 支持全屏电视输出
- 声音模拟部分更新

首先将想要玩的游戏拷贝到记忆棒的PSP\GAME



\UO_gpSP_kai\GBA\ROM目录下，若有存档则可以放在GBA\SAVE目录下，GBA\CHT目录可以存放已经做好的金手指文件，在运行模拟器时可读取。

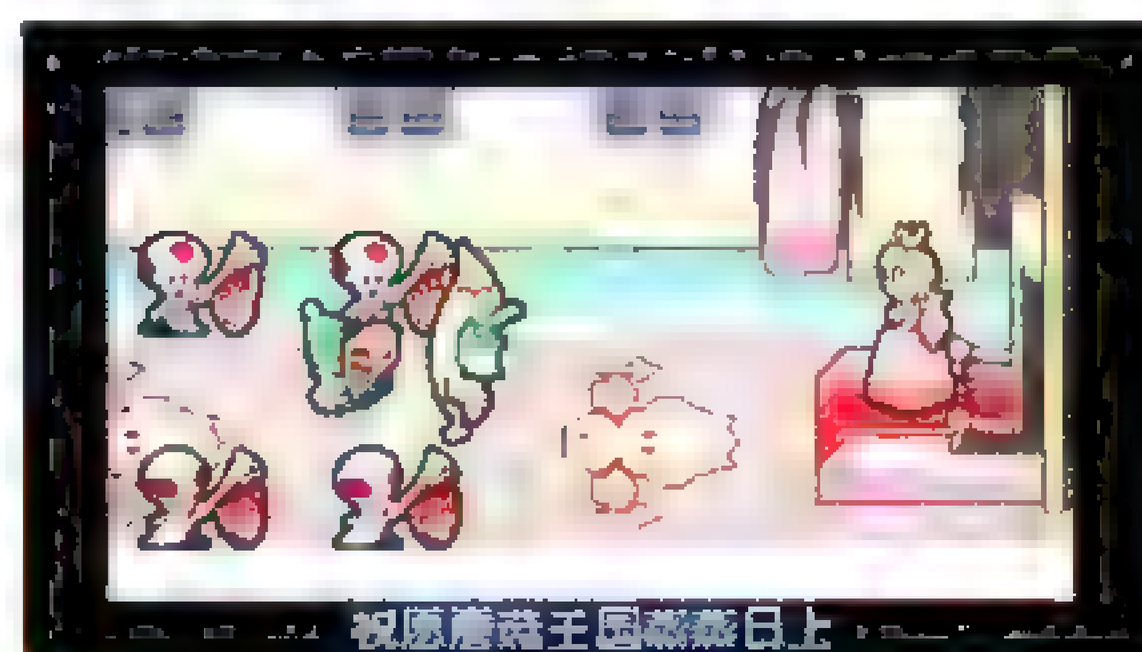
在新版PSP的3.71 M33-2系统下进入gpSP，运行正常的同时可以看到游戏菜单、说明信息及屏幕上方的时间和剩余电量信息都已从过去的英文进化为9X9的中文小字，游戏名方面可能因为字库的关系有部分字无法显示。



先选择ROM运行游戏，读取速度非常快。以上测试的《马里奥和路易-超巨星传说》运行正常，操作基本与GBA类似，类比摇杆可作方向键用，○键和×键为GBA的A/B键，□键可以作START键用，△键则用来呼出功能菜单。

菜单中的功能主要分为画面/音频设置、即时读/存档设置、按键和摇杆设置、作弊/其他设置、对游戏的读取和重置及退出模拟器。

画面/音频设置：其中有可以改变游戏显示画面的比例和大小，选择游戏画面跳帧，音频输出和游戏截图等功能。



即时读/存档设置：顾名思义，就是强大的即时存档功能啦，每个游戏总共有11个档位可供存档。

按键和摇杆设置：可以设置修改默认的按键操作，还可以设置摇杆灵敏度等。

作弊/其他设置：可以读取存放在文件夹下的金手指文件，还可以使用切换CPU频率和更改保存模式等功能。

另外，在测试中较为神奇的事情是笔者的口袋妖怪竟然无故掉档，但其他游戏存档还未出现问题，希望这只是笔者的个人人品问题。

总的来说，这款支持PSP2000的gpSP模拟器在2000上运行基本与旧版PSP上相同，另外加入的对应视频输出功能则更不吝啬的地发掘出新版的潜能，更重要的是，这意味着或许今后的模拟器及自制软件会陆续支持视频输出功能！让我们拭目以待吧！

除了本文中笔者介绍的软件外，目前还有许多主流软件（或插件和模拟器）如PPA、Ereader、CM、SCM…………也慢慢的可以在PSP2000上运行了。相信随着时间的推移，各种自制软件的开发者也会研究开发对应PSP2000的新版本，大家可以期待在PSP2000上完美运行大部分软件的时候也已经不远了。另外配合2000的新机能可能还会有各种新功能出现，也许某一天，小P2000还会为我们带来意外的惊喜哦！

轻轻松松学日语——PSP用日语相关自制软件介绍

大家想学日语吗？书本？光碟？补习班？有没有过出钱出力却还是学不好日语的经历？那就让笔者来为大家介绍一个省时省力的学习日语新方法吧！本次介绍的两款与日语相关的自制软件可能会对你的日语学习起到不小的帮助哦！

XMB下即可运行的日语词典

一款实用的多功能插件，出自国人之手，作者fan990099，正入标题所示，这是款可在XMB下直接运行的程序，在XMB下按音符键即可调出插件使用英汉词典，日语词典，万年历等功能。PSP1000和2000均可运行，不过此插件的固件要求有点高，目前还不支持3.71以下版本的PSP，接下来介绍下安装使用方法。

先将下载来的文件解压，将其中的Tools文件夹解压到记忆棒根目录下，然后在SEPLUGINS的vsh.txt文本下添加路径ms0:/Tools/tools.prx，然后在恢复模式下开启插件即可。其实也可以在game.txt中添加路径，不过此插件目前还不是太稳定，在玩ISO游戏这种占用较多内存的情况下调出容易产生死机等情况，所以不推荐。

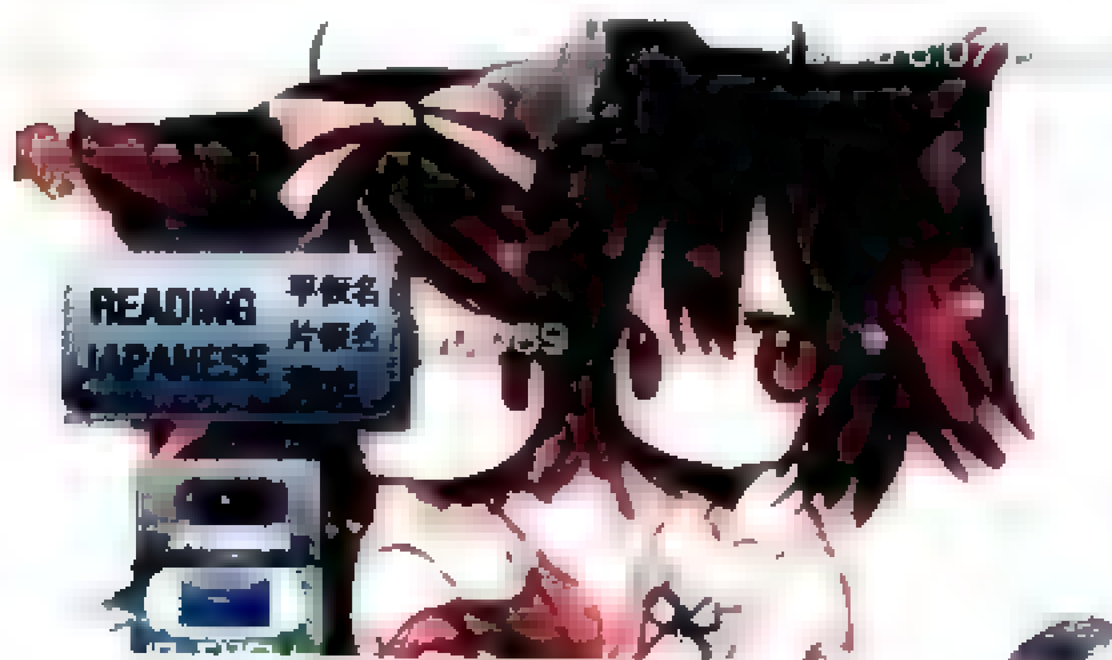
完成以上步骤后就安装完成了，如果音符键调出与其他插件有冲突，那就需要更改其他插件的调出热键，或是在恢复模式下关闭冲突插件，此外据软件作者称，机器设置自定义主题或壁纸也有可能引起运行不稳定，在笔者的使用过程中没有出现该问题，可能出错概率不大。确认以上条件无误后，即可在XMB下按音符键调出功能界面。

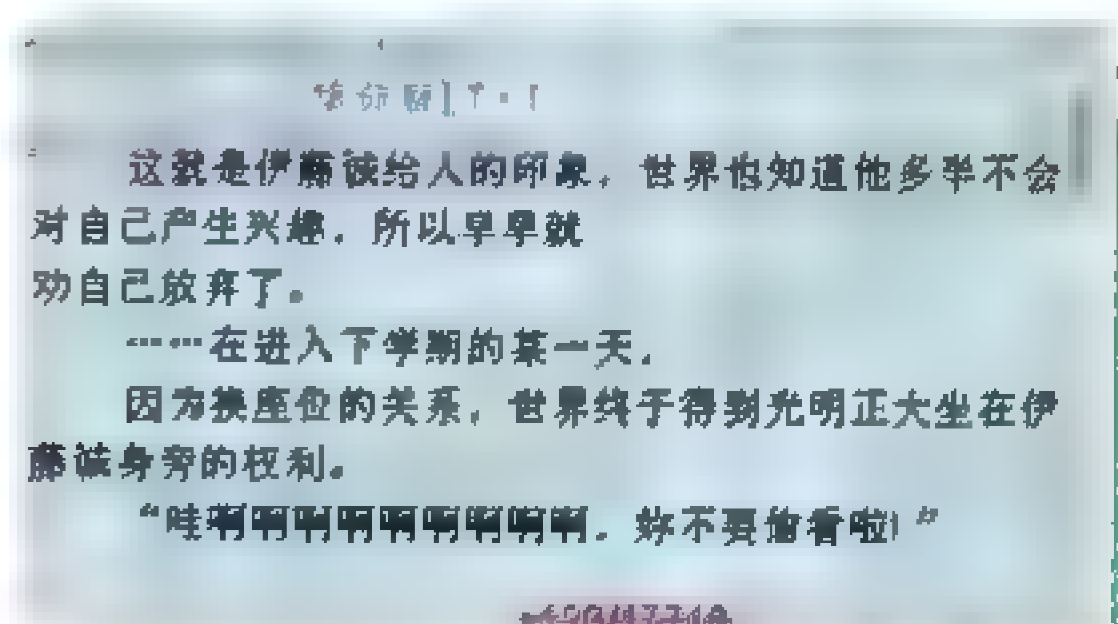
功能界面十分简洁，最上方为软件和作者信息，下方的功能选项依次为：

- TXT文本浏览器，可以直接在XMB下看TXT格式的电子书
- 关机，不需要长按电源开关了，对电源开关起到保护作用
- 英汉词典，主打功能之一
- 日语词典，主打功能之一
- 万年历，可以查询日期等
- 背光亮度调节，有更多的亮度等级选择
- 退出插件

TXT文本浏览器虽然相比较ereader等软件简陋了点，但也算是省去了二次启动软件的步骤，可以在XMB下打开TXT文件，随时随地，想看就看。

在记忆棒目录中找到(记忆棒目录中不支持中文）TXT文件打开，右边的进度条和下方的数字显示文章进度，方向键↑/↓为滚动，←/→为翻页，大幅度翻页的话可以按○键来选择进度或是按R向后跳页。按△键可以更改字色，按×键会直接退回到功能界面





下，按□键可以直接调出日文词典，用来阅读日文文本的话，可以随时查生词字意，正在学习日文的用户，可以将日文文章段落以TXT格式拷贝进记忆棒，用此插件阅读对日文提高很有帮助哦！

目前最新更新版本中英汉词典收录的词库为金山词霸2006的词库，在词典下按方向键↑/↓可以滚动光标，←/→则可以前后翻页，L/R键可以切换查找单词还是词组，若需要输入单词查找，则需按□键调出小键盘，小键盘中用方向键移动光标选词，×键可以删格。当找到需要单词时按○键查看释义，看完后按×键才可以查询下个单词。

日文词典收录的词库为日语小学馆的词库，操作方式基本与英汉词典类似，唯一的区别是在日文词典的小键盘下可以按△键来切换平假名与片假名。此外，这两个不能按×键返回功能界面，需要按HOME键返回。

万年历可以查看日期，不过在XMB下本来就有日期显示，所以感觉用处不大，在万年历中可以按方向键↑/↓切换月份，←/→切换年份。

最后的那个亮度调节功能可以更细微地调节背光亮度，有范围0-100的范围可供调节，方向键↑/↓以4为单位前后调节，方向键←/→则能以12为单位前后调节。

这款集合了两门语言词典的插件的功能还是比较实用的，希望作者能在未来的更新中更强化个功能，修复目前的不稳定因素。让我们一起拭目以待吧！

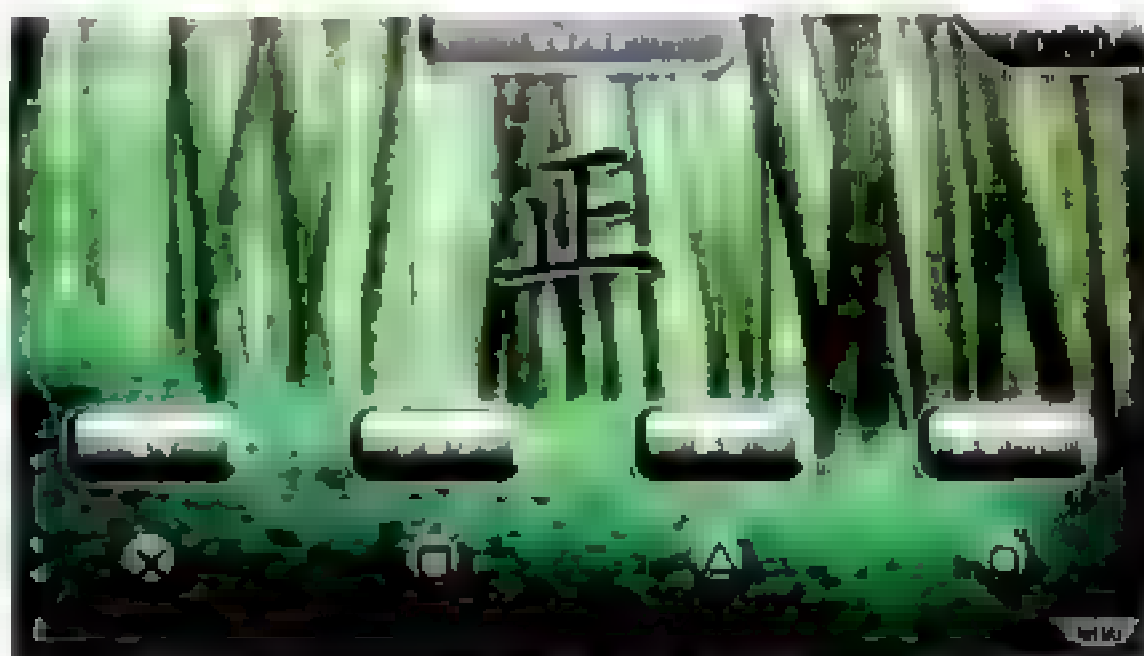
日语学习工具 Read Japanese

Read Japanese是一款日语学习工具，由外国

玩家Eelim开发，本软件支持发声，主要用于测试练习五十音的读法，对于刚入门学习日语，正在背五十音的朋友很有帮助。目前软件最新版本为v0.089，主要更新内容如下：

- 改变了设置界面的背景
- 在设置界面中增加了背景
- 启动软件时随机插入背景
- 增加了日文汉字的学习功能
- 日文汉字可以查看英文释义
- 修复了学习假名时出现重复字的BUG
- 完善了部分图片
- 修正了许多小BUG

安装很简单，只要将下载下来的压缩包内Read Japanese v0.089 Beta文件夹解压复制到记忆棒PSP/GAME或PSP/GAME150文件夹下就可运行。附带一提，本软件1000型和2000型均可兼容。



启动软件后到达目录，内容十分简洁，从下至上分别为：平假名测试，片假名测试，汉字练习和设置功能，根据现在的图形按键提示选择需要的功能。

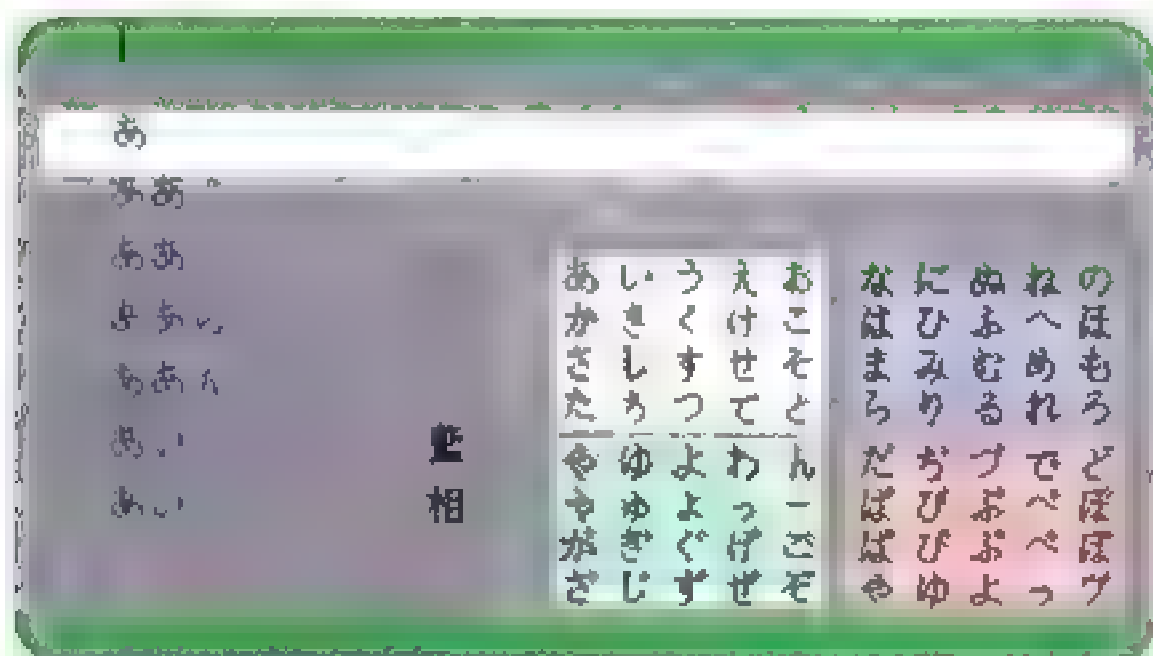
先让我们按○键或×键来进行平假名或片假名测试，选择后，会出现两种规则选择，第一种是先给出4个平/片假名及发音，待测试者记熟后，系统回随机给出一个发音，然后让测试者在四个平/片假名中选择正确的答案；第二种同样是先给出4个平/片假名及发音，待测试者记熟后，系统会随机抽出一个刚才出现过的平/片假名，然后让测试者在四个发音中选择正确的答案。

按方向键↑/↓选择需要测试的规则，然后按R键

PSP系统工具3.71+Only—QQ:545586117

Shut Down
English Dictionary
Japanese Dictionary
permanent calendar
Set Brightness
Exit

即可开始，平/片假名出现时会发音一次，根据屏幕右上角的提示按R键可以反复发音，系统会给测试者足够的时间去记熟，当感觉记熟时，可以按L键进入下一个平/片假名的背诵，过程循序渐进，当四个全部完成时，系统便会随机抽出一个假名或发音开始测试，此时测试者可以根据画面的提示来按○/×/□/△键来作答，回答正确与否，系统会给出语音提示，答错可重答，直至答对为止。答完题后会返回规则选择界面，测试者可以直接按R键进入下一轮测试，或是切换规则再按R键开始测试。测试时可以随时按START键返回目录。笔者个人认为这种测试方法十分容易帮助测试者熟记各个平/片假名的读音，测试内容也没有门槛，即使是完全没有接触过日文的人也可以通过这种测试熟记五十音。每天有空就测上几分钟，相信不过多久你即可以背出全部的日文假名。



在目录下按△键进入日文汉字的发音练习，因为是近期更新时刚加入的新功能，还不太完善，目前只有80个日文汉字，按方向键←/→切换汉字，按住R键可以查看此汉字的英文释义，下方的4个框内的假名为这个汉字的各种读音，根据下面的提示按○/×/□/△键可以发音。当你通过前面的测试熟记了平假和片假的五十音时，相信即使不按照发音，也能根据下面的假名读出来吧！当然，你也可以用这个发音练习来测试你对平/片假名的发音熟记情况哦！此模式同样可以随时按START键返回目录。

最后按○键进入的设置功能其实就是一个简单的背静切换设置，里面就三张松竹梅的风景图（老外也知道岁寒三友— —？），风格各不相同，但都十分养眼。按方向键↑/↓选择图片，然后按SELECT键即可确认更换。

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
						01 10月[illegible]
02 10月23	03 10月24	04 10月25	05 10月26	06 10月27	07 10月28	08 10月29
09 10月30	10 11月01	11 11月02	12 11月03	13 11月04	14 11月05	15 11月06
16 11月07	17 11月08	[illegible] 11月09	19 11月10	20 11月11	21 11月12	22 11月13
23 11月14	24 11月15	25 11月16	26 11月17	27 11月18	28 11月19	29 11月20
30 11月21	31 11月22					

2007年12月18日

总的来说，Read Japanese的确是款非常适合帮助大家日语入门的软件，目前看软件的版本知道软件的完成度还不高，在今后更新中可能会加入更多的测试练习功能，可能也会对应更高级的日语教学，或许会成为PSP上的主流学习软件哦！

相信听过对以上两个软件简单的介绍，想学日语而又苦于不知道方法的你一定已经蠢蠢欲动了吧！那就心动不如行动吧！赶快抛弃烦人的书本和光盘，拿起你的小P，轻轻松松学日语吧！

——超强应用软件——IRSHELL3.81使用说明——

最新支持新版PSP2000的超强多功能应用软件IRSHELL 3.81终于在近期出炉了！作为一款类似于XMB的操作系统软件，凭借着诸多比XMB更方便、更实用、更人性化的功能及设定，在娱乐等各方面都有着不俗的表现。

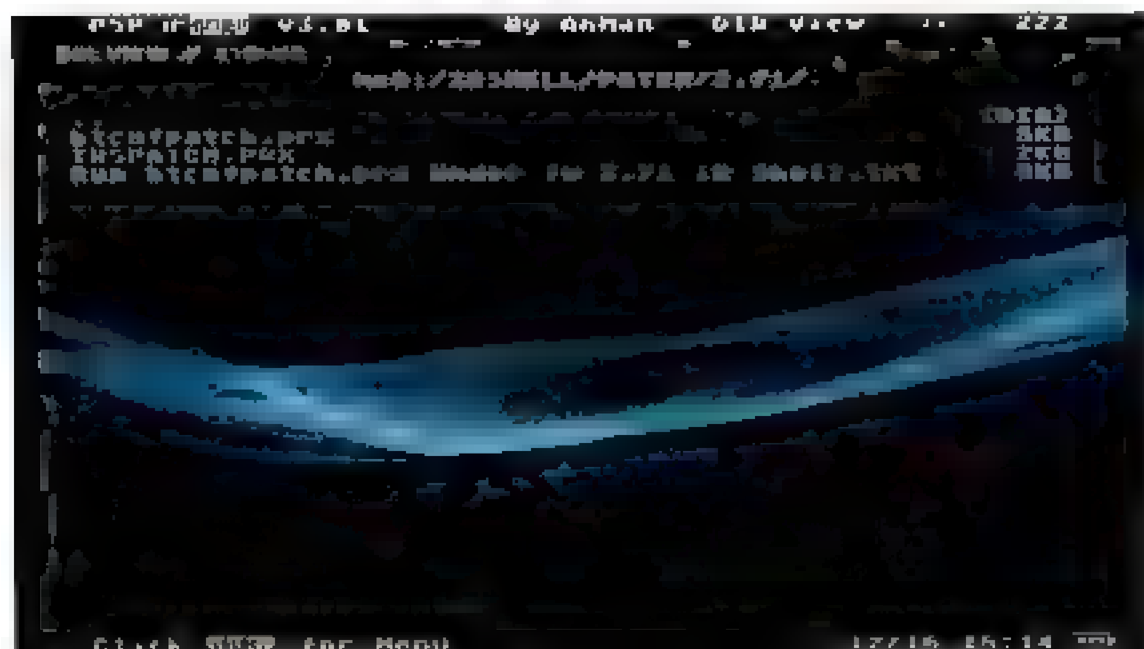
本软件的优点的确是十根手指头都数不过来的：在IRSHELL里，可以直接运行绝大多数PSP可运行文件，甚至包括许多原本需要软件支持的文件，主要支持的有ISO，自制软件，PS游戏的EBOOT，各种模拟器ROM，PMP格式的视频文件，PDF和TXT电子书，还有PMF，CBR，CBZ等；支持对记忆棒中任何文件的复制、删除、重命名等操作；在IRSHELL里亦可对RAR/ZIP文件进行解压；直接支持后台播放MP3，在看书、看漫画或是玩游戏时都可以听音乐，无须再安装CM的音乐插件；同样还可以无须安装其他插件的情况下通过USB/WiFi的途径运行PC内的PSP可运行文件；可以通过USB来对PC的键盘和手柄进行映射，喜欢玩DJ或是太鼓的朋友则可以不必再为伤按键而担心了；当两台PSP都拥有IRSHELL时，则还可以利用IRSHELL来无线传输记忆棒中的任何文件。其他还有诸多如闹钟等小功能，不在这里多作介绍，具体会在下文一一说明。

本次发布的3.81版不仅完美支持PSP2000，而且还支持最近Dark_Alex为3.71 M33-3开发的最新popsloader插件等。具体更新内容如下：

- 支持1000型/2000型PSP的最新固件
- PS游戏支持键盘映射来实现双人游戏，有2种模式可供选择
- 增加了新的文件操作菜单，可以直接按L+□键调出
- 增加多任务PRX插件系统，支持用户使用IRSHELL为多任务写PRX插件，从而支持运行更多文件
- 新支持M33和NP9660 no UMD等免盘模式
- 支持3.71 M33-3发布时最新更新的popsloader插件
- 可以使用随机MP3作为闹钟的铃声，每天都有不一样的感觉
- 待机时可以让PSP自动关闭，可以节省电力
- 可以用热键关闭所有LED灯
- 支持了PSP2000的视频输出功能
- 修改了大量BUG

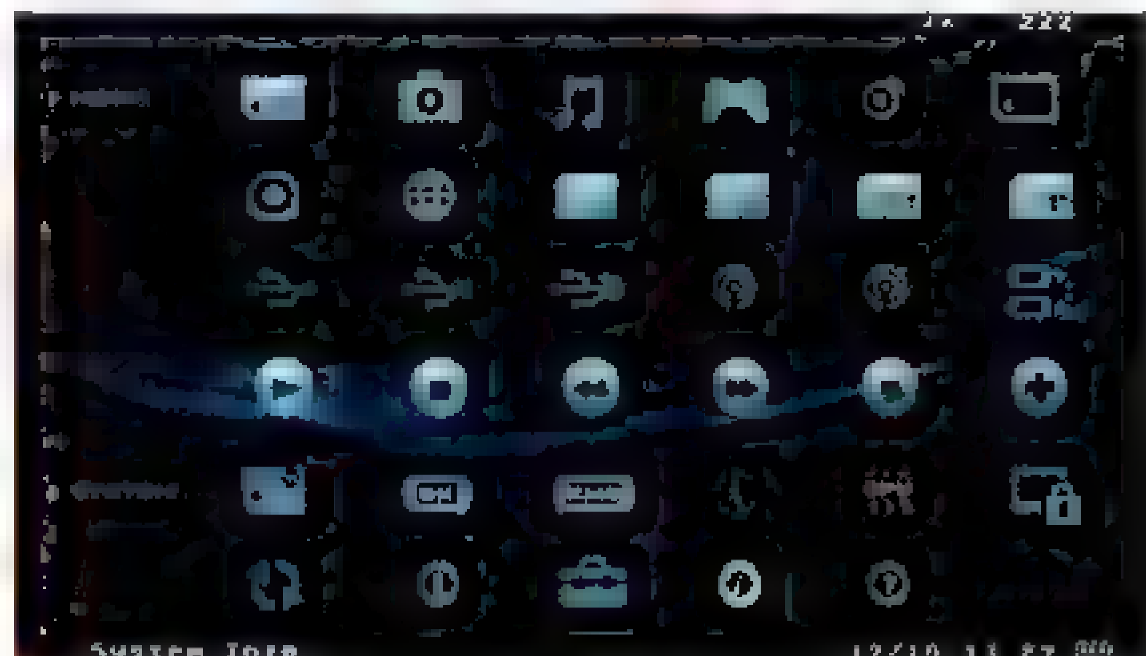
接下来我们开始体验下IRSHELL 3.81吧！看看其究竟带给了我们多少便利！（附带一提，本次测试笔者的机型为2000，固件版本为3.71 M33-4。）

首先，当然是安装IRSHELL。先解压从网上下载的3.81完整安装包，将其中的IRSHELL文件夹复制到记忆棒根目录下，Irshell2x3x文件夹复制到PSP/GAME下，irshell150和irshell150%文件夹则复制到PSP/GAME150下。这里要提到的是seplugins文件夹中的irsautoboot.prx插件，此插件的作用是可以在开机时自动启动IR，如果需要可以将其复制到记忆棒seplugins文件夹下，在vsh.txt中加入路径ms0:/seplugins/irsautoboot.prx后在恢复模式下开启即可；如果不需要则可以略过不装。



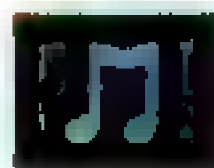
完成以上步骤后就可以运行软件了，不过还没完哦！因为3.81新增了两种免盘模式，所以还需要打上补丁。进入软件后按SELECT键调出记忆棒路径界面，按×键选择路径来到ms0:/IRSHELL/PATCH/下，然后根据自己的固件版本进入相应的文件夹，按×键选择btcnfpatch.prx文件即可升级，升级完后IR会自动关闭退回到XMB下，再进入即可。

跳过一张图片后进入图形界面，右上角有显示固件版本和当前CPU频率，右下角则是时间日期及电池信息。接下来将对各图标功能进行简明地介绍。



进入记忆棒目录，可以在其中直接运行各种PSP可运行文件，也可以对各种文件进行管理操作

图片浏览，默认路径为ms0:/PSP/photo，也可在设定模式下更改路径


MP3播放,打开后会来到ms0:/PSP/MUSIC下,此路径不能修改,为了方便,记得将音乐放在此文件夹下,另外按○键可以选择多个文件播放

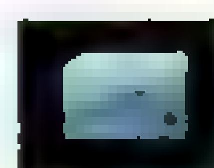
自制软件目录，默认路径为ms0:/PSP/GAME，也可在设定模式下更改路径

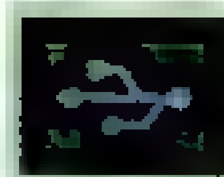
红外线遥控，可以遥控各种带遥控功能的家电，因为2000型不带有红外线功能，所以只对应1000型

存档管理，可以查看各个游戏存档的详细信息也可删除，复制等

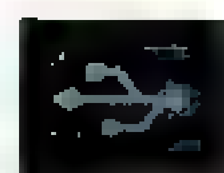
运行PSP内的UMD碟

网页浏览器，其实是自定义的常用自制软件，更改须将要使用的自制软件放在ms0:/IRSHELL/HOMEBREW3X中的对应文件夹内

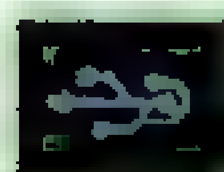

之后4个图标均为自定义的常用自制软件，自定义方法同上，可以在图形界面下按R键配合摇杆快速启动



连接USB，传输文件用，相比较在XMB下，IR则在传输文件时仍可做其他事情，但缺点是2000型无法使用USB充电



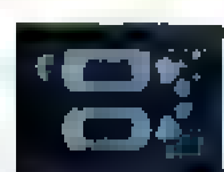
Toggle USBHost,功能强大,可通过USB直接运行PC硬盘上指定文件夹内的PSP可运行文件,不过要配合Remotejoy4IRS使用,详细方法见下文



Toggle USBHost Redirection，类似于Toggle USBHost，区别是将PC的某文件夹映射成ms0:/，记忆棒则变为ms1:/

Toggle NetHost，可以通过WIFI直接运行PC硬盘上指定文件夹内的PSP可运行文件

Toggle NetHost Redirection，同样类似于Toggle NetHost，区别是将PC的某文件夹映射成ms0:/，记忆棒则变为ms1:/



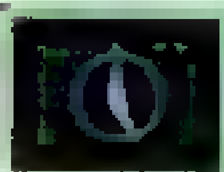
PSP之间的文件无线传输功能，可以传送各种文件，玩家之间可以通过PSP交换ISO或是PMP等文件

这一行相信不用笔者多做介绍了吧，在播放MP3时的操作图标，从左至右分别为：播放/暂停、停止、后跳、前跳、音量减、音量加。

文件管理功能，可对刚才选定的文件进行重命名、复制、删除等操作，其实在选择文件时可以之间按L键+□键调出

运行Devhook

进入XMB



闹钟时间设定，可待机闹铃，也可以在设定模式下更换喜欢的音乐作为铃声

CPU频率选择，更改时注意屏幕右上角的CPU频率变动

锁定功能，可以锁定IRSHELL密码可以在设定模式下设置，默认无密码，设置密码后有多中锁定功能（见设定菜单说明）

重启功能，可以选择IR重启或PSP关机重启

退出功能,可以选择退出IR,待机及关机等功能

设定模式,内部选项繁多,会在下文中详细解释

系统信息，可以查看剩余电量，空闲内存等各种信息

帮助信息，主要是一些快捷键的使用方法，此外，帮助信息还可以在图形截面下直接按START键调出查看

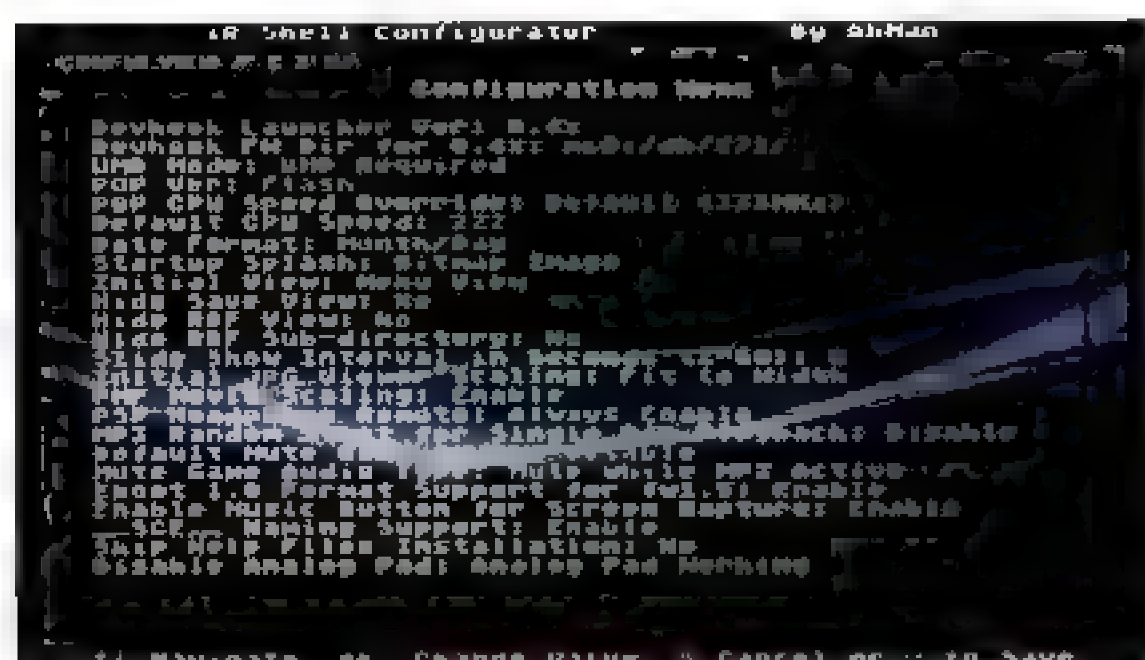
如图所示，静音功能是也，不过可以设置各种静音模式，如在播放MP3时关闭游戏声音等

按键操作及快捷键说明

○键	用来选定多个文件,图片浏览时为图片缩放
×键	确定/运行
□键	切换文件浏览、自制软件及存档管理等,图片浏览时为幻灯片开关
△键	退出/返回上级
START键	显示帮助信息
SELECT键	切换文件浏览和图形界面
摇杆↑	开启或关闭USB
摇杆←	运行UMD
摇杆↓	关闭IRSHELL
摇杆→	运行自定义自制软件1,默认为网页浏览器
L键+R键	重启IRSHELL
R+○键	开启游戏静音
R+×键	播放/暂停MP3
R+□键	停止MP3播放
R+△键	浏览音乐文件夹
R+方向←/→	切换上/下一首MP3
R+方向↑/↓	音量调节
R+摇杆↑	运行自定义自制软件2
R+摇杆→	运行自定义自制软件3
R+摇杆↓	运行自定义自制软件4
R+摇杆←	运行自定义自制软件5
R+START键	进入设定模式菜单
R+SELECT键	显示当前系统信息
L+○键	锁定IRSHELL
L+×键	开启WIFI
L+□键	对选定文件弹出操作框
L+△键	浏览图片文件夹
L+方向←	进入Devhook
L+方向↑	进入XMB
L+方向↓	闹钟管理设定
L+摇杆↑	Toggle USBHost开关
L+摇杆←	Toggle USBHost Redirection开关
L+摇杆↓	Toggle NetHost开关
L+摇杆→	Toggle NetHost Redirection开关
L+START键	CPU频率调节
L+SELECT键	切换模式
音符键	截图功能，需要在设定模式下开启

设定菜单说明

因为IRSHELL中部分功能需要在设定模式下调试后才可使用，所以接下来将对设定菜单中的各设置选项进行详细分析。



●Devhook Launcher Ver
Devhook版本选择，有0.4x和0.5x两个选项
●Devhook FW Dir for 0.4x
Devhook的模拟固件所在位置设置，默认路径ms0：/dh/271
●UMD Mode
引导模式选择，默认需要引导盘，可以选择OE/M33/SONY等免盘模式
●POP Ver
运行PS游戏时的引导模式选择，支持最新的popsloader插件
●POP CPU Speed Override
运行PS游戏时的CPU频率选择，默认值为333
●Default CPU Speed
默认的CPU频率更改，默认值为222
●Date Format
日期格式，默认为月/日
●Startup Splash
启动画面更改，可以切换成PMF动画，默认为LOGO图
●Initial View
启动后进入位置，默认是图形界面
●Hide Save View
隐藏存档文件
●Hide RDF View
隐藏RDF文件
●Hide RDF Sub-directory
隐藏RDF内子文件夹
●Slide Show Interval in Seconds
幻灯片播放时间间隔，范围是1到60秒，默认5秒
●Initial JPG Viewer Scaling
JPG图片浏览模式，默认为适合的宽度，可以选择全屏等
●PMF Movie Scaling
可以调整PMF动画的长宽
●PSP Headphone Remote
PSP用无线耳机设置
●MP3 Random Start for Single Dir Playback
随机播放目录中的一首MP3
●Default Mute Game Audio
游戏静音，默认关闭
●Mute Game Audio Type
游戏静音类型，默认为在播放MP3时静音，也可以选择一直静音
●Eboot 1.0 Format Support for fw1.5
在1.5核心中支持1.0的Eboot
●Enable Music Button for Screen Capture
截图功能开启/关闭
●_SCE_ Naming Support
_SCE_文件夹命名方法
●Skip Help Files Installation
是否忽略帮助信息，默认为否
●Disable Analog Pad
禁用类比摇杆
●Non-MS Media Access
可以通过USB或WIFI运行PC硬盘上的PSP可运行文件，默认为启用
●Redirect APP View to Host
映射硬盘上的自制软件，默认禁用
●Redirect Keypad to Host
键盘映射功能，同样默认禁用，可以选择通过USB或WIFI来完成
●POP 2 Player Support
PS游戏双打，可以让1P或2P通过键盘手柄来实现
●Display Redirect to PC Via usbhost0
将画面通过USB映射到PC上，须配合Remotejoy4IRS使用
●XMB Network for NetHost
WIFI设置
●NetHost IP/Name
输入PC的IP，默认192.168.11.2
●NetHost IP
输入PC分配给PSP的IP，默认192.168.100.1
●NetHost Port
端口设置，默认为7513
●NetHost Password
设置连接无线网络密码
●NetHost/UMD Compatibility
WIFI/UMD兼容模式选择
●Allow Adhoc PC Connection for Homebrew
允许通过WIFI运行硬盘上的自制软件
●Homebrew Patch
自制软件的路径，默认为ms0:/PSP/GAME/

●DIR shortcut

图片浏览的路径，默认为ms0:/PSP/PHOTO/

●Homebrew#1~ Homebrew#5

自制软件的热键启动自定义功能，首先将需要的软件分别单个放入ms0:/IRSHELL\HOMEBREW3X路径RDOWN，RUP等文件夹下，对应文件夹名，则可以在IR中直接按热键启动自制软件

●Default Alarm state

闹钟状态，默认为关闭

●Default Alarm Clock

闹钟时间设定

●Alarm Repeat

闹钟重复，默认为开启

●Alarm MP3 File

选择闹钟铃声，可以更改路径选择自己喜欢的MP3作为铃声

●Low Battery Warning Alarm

电力不足提醒设定，为语音提示，可以自定义剩余电量提醒，默认为30%

●Low Battery Warning Repeat

电力不足时重复提醒功能，默认关闭

●Auto Sleep

自动待机

●Auto Sleep (1-60 Minutes)

自动待机启动时间，范围1到60分钟，默认5分钟

●Launching APP (UMD, ISO, Shortcut Homebrew) Confirmation

是否允许各种文件格式，用户可以根据自己的需要开启关闭

●APP/Save Icon Position等

这7项均为与皮肤相关的设置

●External Plugin Suffix

外部扩展插件设置，可以设置20个外部扩展功能

●Password Mode

密码模式开启，默认关闭

●File Munipulation

文件密码保护，默认关闭

●Configurator

设置模式密码保护，默认关闭

●Change Password

修改密码

●Skin Brower

皮肤选择更换

●Save change & Return to IR Shell

保存更改配置并返回图形界面，也可按○键

●Cancel Changes & Return to IR Shell

不保存更改配置直接返回图形界面，也可按△键

USBHost各功能应用说明

强大的USBHost功能是IR的一大亮点之一，无须安装各种烦琐的插件，只需要IRSHELL和一根USB线，用户即可实现运行PC硬盘的文件，键盘映射，PSP画面映射至PC等功能。接下来笔者将为大家详细说明完成这一系列功能的方法。

首先，我们需要从网上下载一个RemoteJoy4IRS，解压后在RemoteJoy4IRS文件夹内运行RemoteJoy4IRS.exe。

然后在连接USB的PSP上运行Toggle USBHost图标，第一次运行时会安装驱动文件，安装完成后若无法正常连接，则鼠标右键"我的电脑"，从属性中进入设备管理器查看。

在连接中若无法正常识别成如上图所示的PSP Type B的话，则右键重新安装驱动，驱动文件目录选择到RemoteJoy4IRS文件夹下的FILES\DRIVER下即可，安装完成后即可识别。

然后将想要被运行的文件全部移动到RemoteJoy4IRS文件夹下MS_ROOT文件夹内，此文件夹内目录与记忆棒一致，然后按文件类型选择位置摆放即可。最后在PSP端打开usbhost0:/文件夹就能进入硬盘中的文件夹了，之后就可以在PSP上直接运行硬盘上的ISO/CSO或者PMP电影文件等。

然后是键盘映射，非常简单，完成以上步骤后在设定模式内的Redirect Keypad to Host选项处设置为Via usbhost0或Via usbhost0 or nethost0，保存设置后再连接就可实现键盘映射功能，键盘的W/Z/A/S键对应PSP的方向键，方向箭头对应PSP的摇杆，回车和SHIFT对应START和SELECT键，Home/Delete/End/PageDown对应△/□/×/○键，还有Q和PageUp对应L/R键等。习惯操作后用来玩DJ之类损按键的游戏时可以不用再心疼了哦！

PSP画面映射也是在设定模式中开启，在Display Redirect to PC Via usbhost0处选择开启，保存设置后再连接USBHost就可以在RemoteJoy4IRS处看到已被映射出来的IR界面。

通过此功能，玩家也可以在用PC屏幕玩ISO哦。

看下笔者运行MHP2的效果。

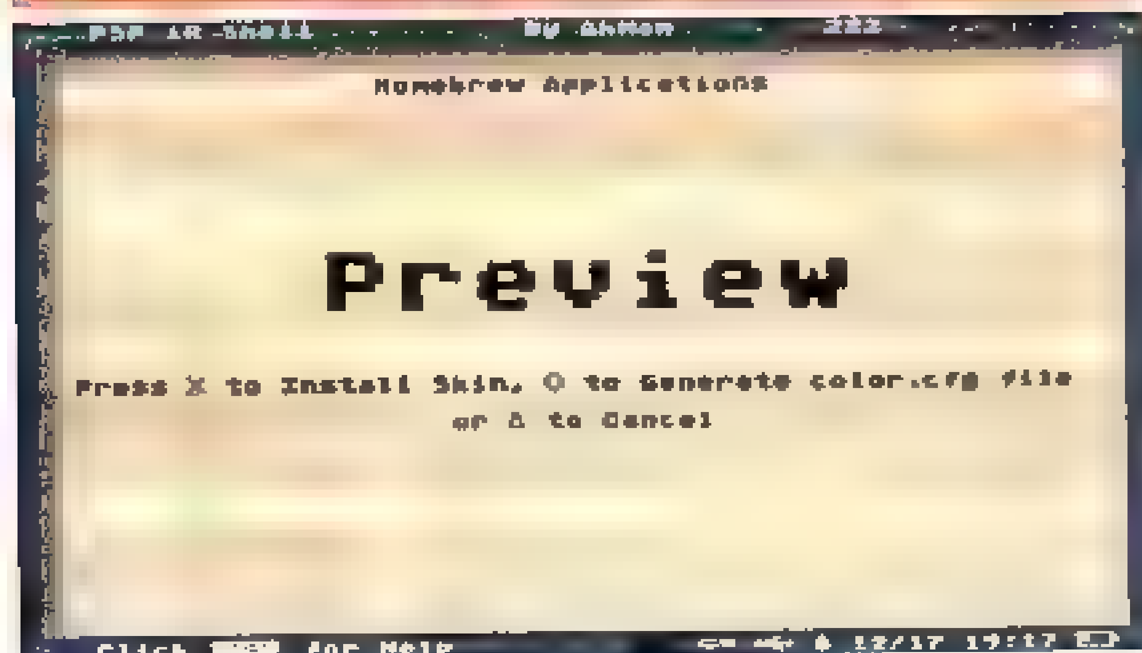
基本与PSP上的效果一致，缺点是多数游戏还会有轻微拖慢，爆音等问题，希望能在更新中完善，单击右边菜单第2行第2个图标可以全屏运行画面，拖慢问题基本消失，不过因为分辨率的问题会看到马赛克般的效果……不过基本可以接受。想退出全屏按F12即可。

PMP电影的效果不太理想，不过一般也不会有人拿这个来看PMP吧。（笑）

输入操作说明

本软件支持修改文件名及密码设置，自然免不了要输入操作，如上图所示，输入时屏幕上显示九个各带有4个字母数字的小方格，用摇杆可以选择方格，△/□/×/○键则对应方格内相应位置的字符，按住R键可以切换大小写，等同于键盘上的SHIFT，L键则是用来切换各种符号，方向←/→可以移动光标，方向↑用来删格，方向↓为空格。完成输入时按START键确定即可，想取消更改则按SELECT键。

其他各功能选项说明



本次3.81的更新内容中增加了一个便利的设定，那就是直接按热键对选定文件进行操作，只要在文件浏览中先将光标移至文件上按L+□键即可调出文件管理菜单。

在此菜单下，按×键是对文件重命名，○键可以输入目录，□键用于删除文件，SELECT键是复制按钮，START键则是粘贴。本操作可以对记忆棒中任何文件夹或文件进行，着实同PC一样方便，不过也要小心不要删错东西哦！

IRSHELL的一大特点就是可以无须二次运行自制软件就可以直接打开各种PSP可运行文件，例如PDF电子书文件，PMP电影文件等都可以通过IR直接运行。

以上是笔者运行PMP动画的效果，看上放的信息栏确定是调用了播放器PPA，所以操作与PPA基本相同，唯一的区别是□键与×键的功能调换，其他一致。附带一提，虽然支持PMP文件播放，不过目前IR还不支持MP4电影文件的播放。

是不是觉得IR那灰暗的图形界面有点不舒服呢？那就换皮肤吧，目前网络上也有不少IR的皮肤下载，可供用户选择。

简单介绍下安装方法：先将下载来的皮肤文件夹复制到记忆棒的IRSHELL\SKINS文件夹下，然后在设定模式中选择Skin Brower，会看到已放入的皮肤文件，选择喜欢的皮肤按×键会出现安装界面。

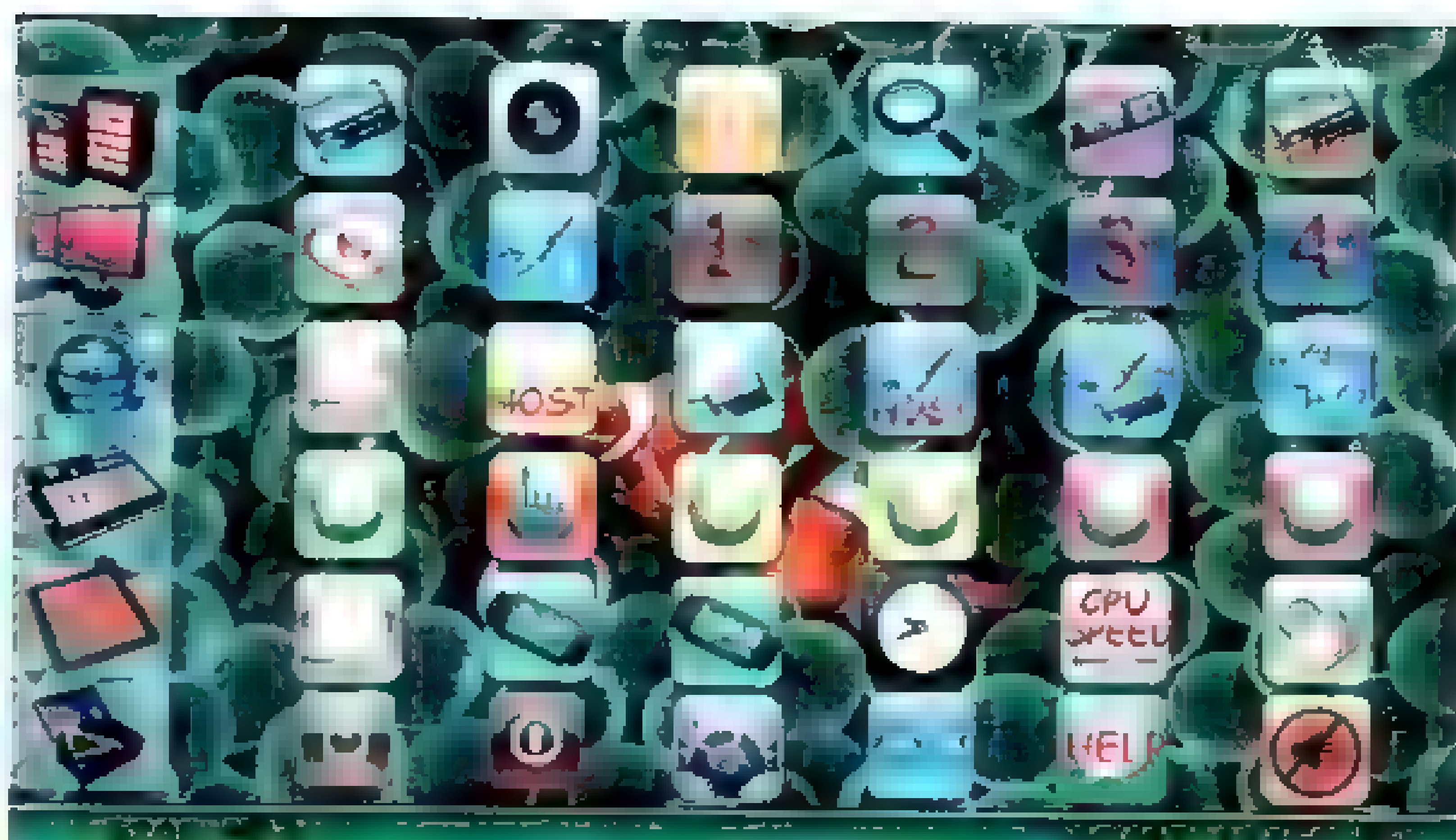
按照图中的提示按×键开始安装，等待几秒后会自动退回到设定界面中，再退出设定界面即可看到新皮肤了。

↑各种各样的图标和各种各样的功能，简单直接。

↓不一样的帮助画面，这样能给玩家带来不一样的视觉享受。

总体来说，IRSHELL作为一款完全可以称之为操作系统的自制软件，结合了目前众多主流自制软件及插件的功能，再配合其目前独有的功能，相比

较XMB而更快捷的文件运行方式，的确是款不可多得的超强应用软件，希望在今后的更新中能加入更强大更实用的功能，笔者在此强烈推荐广大玩家尝试使用。



→下面是流行手机iphone的图标我们用这个软件也能使用到像“苹果”一样精美的图标。

DOSBOXforPSP全攻略

时间回到从前，还记得儿时最愿意去的地方之一，就是家门口的电脑室。自从新开了电脑室之后我们这些孩子除了在游戏厅里大战之外又多了一个全新的娱乐场所。在那里让我们接触到了在游戏厅里所玩到不一样的游戏，那是一种属于自己的游戏、一种将你梦想打开的游戏、一种全是中文的游戏，那些游戏正是当时电脑室所流行的DOS游戏，它让我们在电脑显示屏之间玩到了属于我们国人自己的游戏：《仙剑奇侠传》、《金庸群侠传》、《鹿鼎记》、《疯狂医院》、《轩辕剑系列》等多款让人感动的RPG作品。那时喜欢玩DOS游戏的原因就是因为选择游戏的界面直观，而且很多游戏都是中文，相对于一些游戏主机上一些日文RPG来说玩DOS版的国产RPG可以让我们了解明白其中的内容和故事，现在的我还仍然记得刚刚看到DOS上中文RPG时那种吃惊的表情。在如今的多媒体操作系统的时代，PC上已经充满了各种不同的次世代游戏作品，而那些经典DOS游戏并没有被玩家们所遗忘。一种叫做dosboxDOS模拟器也出现让很多玩家能够重温那时美好的回忆。

dosbox随着逐渐的开发开始在掌上电脑中进行移植，虽然速度和声音效果并不理想但是看到熟悉的画面出现在方寸之间的屏幕上老玩家仍然感动到流泪，不过掌上电脑过高的价格与实用性还是大大的限制了购买人群。2005年经典dos模拟器dosbox经过软件作者的努力移植到PSP上，虽然可以运行游戏但是游戏的速度和音质实在是让人难以忍受，某些游戏竟然需要数十分钟才可以从标题画面进入游戏当中。而今天dosbox再次强化移植到次世代掌机PSP之上，我相信这回喜欢重温dos游戏的玩家不会再错过这一次地选择。跟随我，让我们重新回到那些让自己感动的瞬间！

2007年4月10日PC平台的经典dos模拟器dosbox发布了此版本是针对于PSP的版本，名字是“PSP DOSbox Build 10.04.2007”使用它就可以在PSP上模拟那些经典的dos游戏。下面将详细的介绍安装以及使用方法。

下载好dosboxforPSP之后将Dosbox_psp和Dosbox_psp%放到已经刷了OE版本的PSP/GAME150目录下，之后将你要玩的DOS游戏起好名字放到game文件夹下就完成安装工作。随后就是选择dosbox进入模拟界面，像以前玩DOS一样的输入命令符来运行游戏。为了方便大家我会针对dosbox的配置文件dosbox.conf来详细的讲解里面每个参数的作用以及如何实现自动运行游戏的方法。

以下true为开启，false为关闭。一般选项为系统默认即可，关于游戏的速度控制将会在括号内说明。

[sdl]
# fullscreen —Start dosbox directly in fullscreen。（全屏模式显示dosbox）
# autolock — Mouse will automatically lock, if you click on the screen。（自动锁定鼠标）
# sensitiviy — Mouse sensitivity。（鼠标灵敏度控制，设定成为25左右比较合适，这种速度偏向于现实中的鼠标移动速度。）
# waitonerror — Wait before closing the console if dosbox has an error。（如果出现错误关闭之前请先等待。）
fullscreen=true
autolock=true
sensitivity=25
waitonerror=true

[dosbox]
language — Select another language file。（选择语言）

memsize -- Amount of memory dosbox has in megabytes。（内存大小控制，百万字节MB为单位，一般默认即可。）

language=
memsize=16

[modem]
modem -- Enable virtual modem emulation。（开启虚拟调制解调器模拟）
comport -- COM Port modem is connected to。(连接的COM端口）
listenport -- TCP Port the momdem listens on for incoming connections。

modem=false
comport=2
listenport=23

[cpu]
cycles -- Amount of instructions dosbox tries to emulate each millsecond。（设定dos每秒模拟的指令数量，需要注意的是此项设定不能超过你CPU的处理能力。）
Setting this higher than your machine can handle is bad!

autocycle=true
mincycles=600
maxcycles=3000

[mixer]
nosound -- Enable silent mode, sound is still emulated though。（开启无声模式，但是声音仍然处于被模拟状态。游戏推荐关闭声音，因为声音的模拟还不是很成熟。）
rate -- Mixer sample rate, setting any devices higher than this will
probably lower their sound quality。（混合采样率，设置过高会降低你的声音质量。）
blocksize -- Mixer block size, larger blocks might help sound stuttering
but sound will also be more lagged。（混合器区域块大小，较大的区域大小也许能解决声音停顿的问题但是会让你的声音效果更加滞后。）
wavedir -- Directory where saved sound output goes when you use the
sound record key-combination, check README file。（设定当你用组合键进行录音后音频文件所保存的目录）

nosound=true
rate=11025
blocksize=2048
wavedir=waves

[midi]
mpu401 -- Enable MPU-401 Emulation。（开启MPU—401的模拟）
device -- Device that will receive the MIDI data from MPU-401。（所选装置将会从MPU—401接受MIDI数据）
This can be default,alsa,oss,win32,coreaudio,none.
config -- Special configuration options for the device。（可以设置上述所提供的数值）

mpu401=true
device=default
config=

[sblaster]
# sblaster -- Enable the soundblaster emulation。(开启soundblaster模拟）
# base,irq,dma -- The IO/IRQ/DMA address of the soundblaster。（soundblaster的IO/IRQ/DMA地址）
# sbrate -- Sample rate of soundblaster emulation。（soundblaster模拟采样率）
# adlib -- Enable the adlib emulation。（开启adlib模拟。）
# adlibrate -- Sample rate of adlib emulation。(adlib模拟采样率）
# cms -- Enable the Creative Music System /Gameblaster emulation。(启动CMS/Gameblaster模拟)
# Enabling both the adlib and cms might give conflicts!（同时开启adlib和cms有可能产生冲突）
# cmsrate -- Sample rate of cms emulation。（CMS模拟采样率）
sblaster=true
base=220
irq=7
dma=1
sbrate=11025
adlib=true
adlibrate=11025
cms=false
cmsrate=11025

```
[speaker]
# pcspeaker -- Enable PC-Speaker emulation。(开启PC喇叭模拟)
# pcrate -- Sample rate of the PC-Speaker sound generation。(PC喇叭采样率)
# tandy -- Enable Tandy 3-Voice emulation。(开启Tandy公司的3-Voice模拟)
# tandyrate -- Sample rate of the Tandy 3-Voice generation。(Tandy公司3-Voice采样率)
# disney -- Enable Disney Sound Source emulation。(开启disney音源)

pcspeaker=true
pcrate=11025
tandy=true
tandyrate=11025
disney=true
```

```
[bios]
# Nothing to setup yet!
```

```
[dos]
# xms -- Enable XMS support。(启用XMS支持)
# ems -- Enable EMS support。(启用EMS支持)
# dpmi -- Enable builtin DPMI host support。(启用建立DPMI主机支持)
# This might help in getting some games to work, but might crash others.
# So be sure to try both settings。(这可能对一些游戏运行有利，但是其它一些游戏有可能导致PSP死机，当一些游戏不能运行的时候可以试试开启它。)

xms=true
ems=true
dpmi=true
```

```
[render]
# frameskip -- How many frames dosbox skips before drawing one。(绘图前dosbox跳帧，在1~2之间适当的调整将会让一些游戏显得更加流畅。)
# snapdir -- Directory where screenshots get saved。(设定屏幕截图后所保存的目录)
# scaler -- Scaler used to enlarge/enhance low resolution modes。(扩大降低分辨率的缩放模式)
# Supported are none,normal2x,advmame2x

frameskip=1
snapdir=snaps
1.scaler=none
```

```
[autoexec](自动运行游戏部分)
# Lines in this section will be run at startup。(设定直接进入DOS游戏目录的快捷方式)
mount c ms0:/psp/GAME150/PAL/GAME/pal_dos <——设定游戏的存放目录为C盘
SYSOPT clock 333 <——调节PSP的CPU时钟频率
c: <——进入DOS模式后将自动进入C盘盘符
play.bat <——运行游戏的执行文件
```

这么设定完成后进入dosbox后就会自动进入你所设定的游戏了，非常方便的设定。不过要是你想同时进行多个游戏的话就去掉最后的play.bat 直接手动来选择你所需要运行游戏的目录。

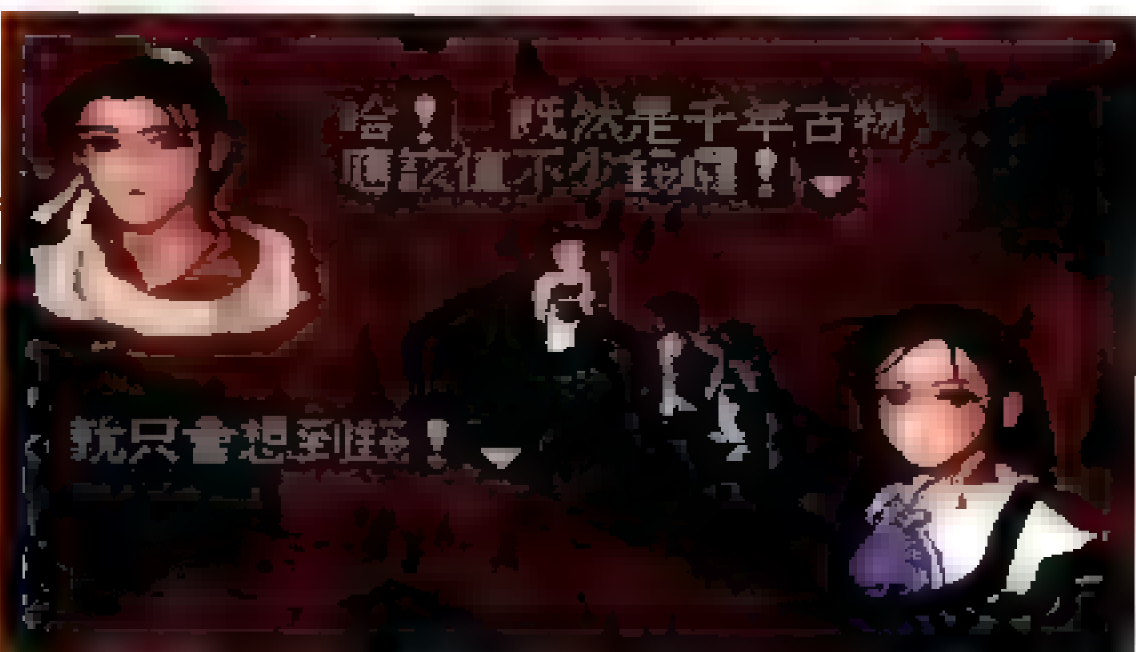
经典回廊~推开DOS游戏的大门

仙剑奇侠传

厂商：大宇资讯 发售日期：1995.07 游戏类型：RPG
游戏平台：DOS 游戏人数：1人

自古英雄出少年，似水红颜惹人怜。
今生情尽空悲切，来世再续未了缘。

一个梦境创造了感动2亿中国人的RPG大作，这个作品就是由大宇资讯的姚壮宪先生所负责编剧和策划的《仙剑奇侠传》。在95年当很多玩家还在家中苦战日式RPG的时候这部由国人完全原创的RPG作品《仙剑奇侠传》发售了，游戏本着凄美的剧情、优美动听的音乐吸引了大批RPG爱好者，在当时即使对RPG一点都不感兴趣的人都会被这款作品所吸引。玩家在游戏中不是只完成NPC所交给你的任务，而是在游戏中融入了更多的情感与感动，配合游戏



优美动听的音乐为游戏精心创写的诗歌总是恰到好处的出现在剧情之中。

游戏以著名的武侠为题材，众多角色的命运为主题，描述了一场凄美而又壮丽的武侠剧。李逍遥、赵灵儿、林月如、阿奴等众多角色已经深入人心，在玩家心中仙剑已经不光是一个游戏而是一种文化，一个国内游戏史上的里程碑，同时也成为了至今也不能被代替的经典之作。

依然记得第一次见到仙剑奇侠传时的感动，那时看到中文RPG出现在方寸之间的电脑屏幕上实在是让人惊讶，DOS版本的仙剑奇侠传竟然成为了我通关最多的一款RPG游戏。一次一次的控制李逍遥这个愣小子，为求解药闯入仙灵岛巧遇赵灵儿，比武招亲赢取林月如。为救灵儿勇闯锁妖塔，众人合力齐心消灭水魔兽，悲剧性的结尾也让玩家对于仙剑这部作品更加的难忘。这些精彩的游戏片段至今仍然保存在我的脑海，这些对我也许是一段永远不会遗忘的记忆。

《仙剑奇侠传》1995年首发的售价高达200余元，作为国产游戏来说是相当昂贵的价格，对于当时国内的正版游戏来说绝对是一个高价位，即使这样仍然有大批玩家购入。经过一传十十传百的效应，最后使得《仙剑奇侠传》成为了一个每个电脑游戏室都必装的游戏。

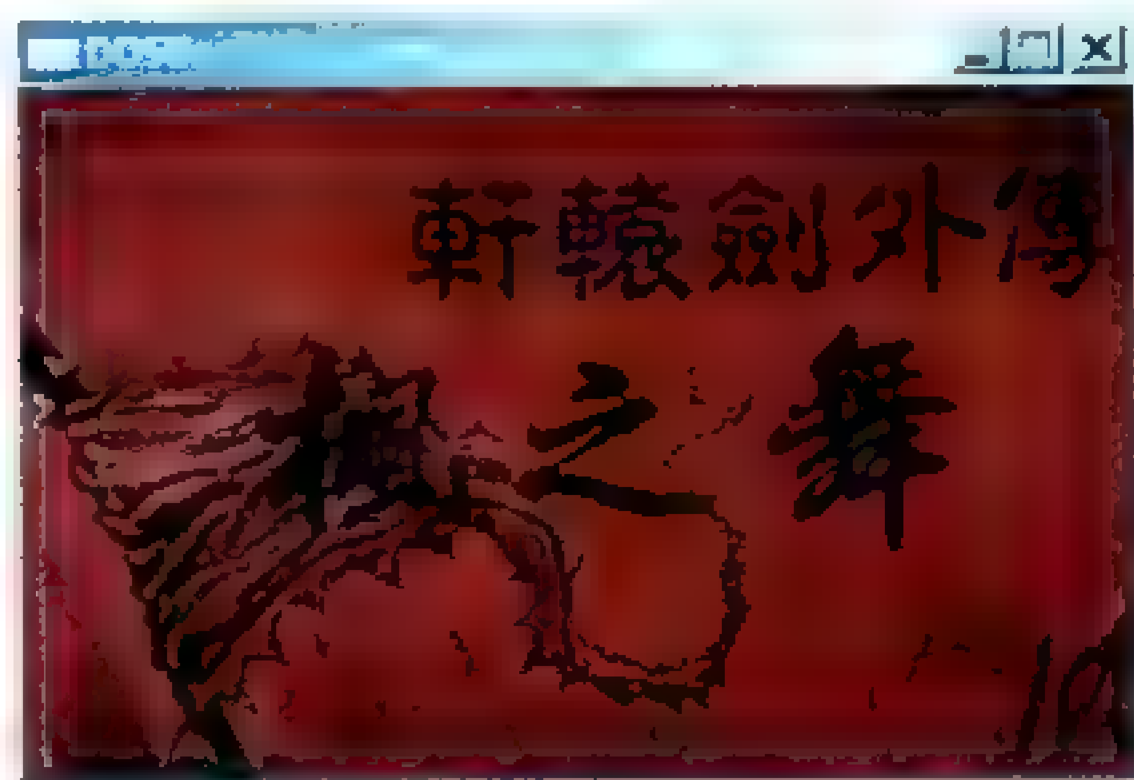
仙剑奇侠传从公布以来一直都得到玩家的极大好评所以大宇资讯在DOS版本之后为了跟随windos版的脚步又发布了windos版仙剑奇侠传《98问情篇》，接着又在SEGA的土星上移植了这部作品同时它也是一部真正全中文的土星游戏，最后又在2001年发布了重新制作后的《新仙剑奇侠传》。不光这样经过一些业余游戏爱好者的努力在掌机与手机上也出现了仙剑的身影。如今再次出现在PSP之上相信无论是老玩家还是新玩家都能够在掌机中体验到这款可歌可泣的传奇故事。

轩辕剑2外传——枫之舞

厂商：大宇资讯 发售日期：1995.02.15 游戏类型：RPG 游戏平台：DOS　游戏人数：1人

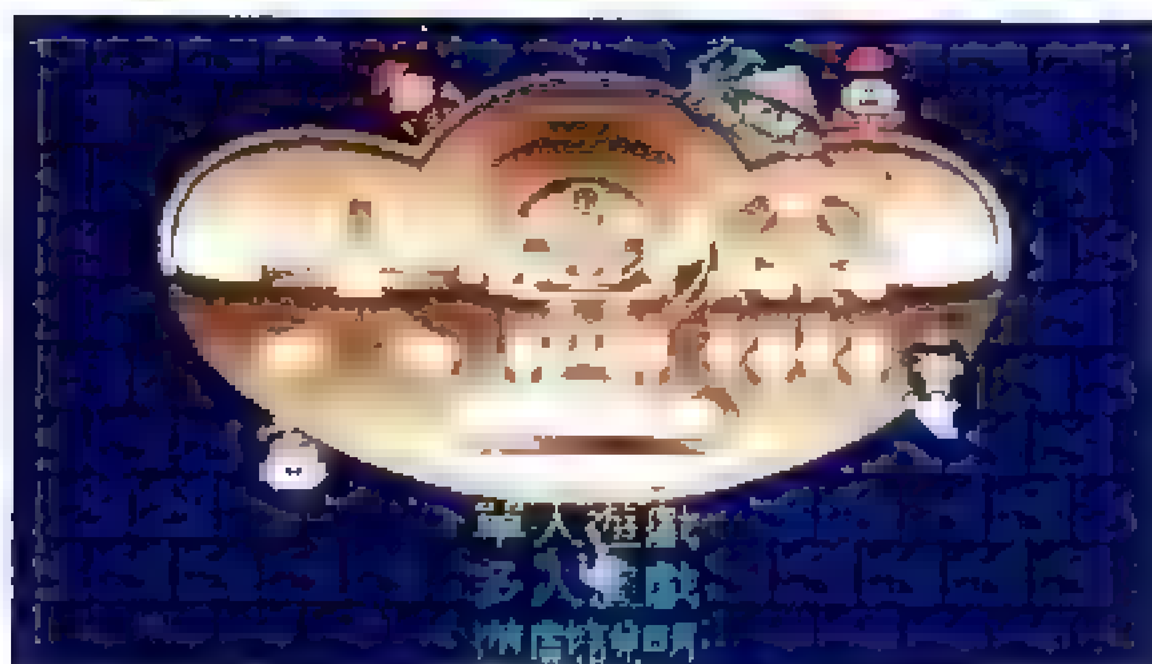
游戏讲述的是战国初年，群雄割据天下，动荡不安的战乱不时骚扰百姓，许多高人异士在这个时期纷纷登场，有人立志阻止乱世；有人则只是为了追求名利……也有些人为了实现理想，不惜血洗天下！战国初年，一些神奇的思想家在设计战争武器时，发明了一种名为“机关人”的自动士兵，一个名叫“蜀桑子”的野心家却利用这种利器想发动前所未有的革命。玩家要扮演身为墨子门徒之一的辅子辙在鬼谷子、公输般等异人的协助下，阻止蜀桑子的阴谋。

这部《枫之舞》是大宇资讯DOMO小组所推出的第三款游戏，游戏同样以轩辕剑为题材，并将背景设定在战国时代周威烈王六年(公元前420年)。游戏为玩家准备多达上千种的敌人角色，数量远远超于前作，战斗模式也进行了一定的更改，官方将这种战斗系统称之为“怪物互动法”战斗中玩家可以根据观察怪物的攻击从而接下敌人的招式。游戏全新原创了伏魔法宝与炼妖大法，可以让一些鬼怪无法逃离主角的掌控范围。在迷宫的设计上DOMO小组可谓下了一番功夫，迷宫中草木皆兵，化无形为有形。装备各种法宝可以帮助玩家解决各种难题，此外DOMO小组还穿插了大量的剧情动画，玩家在游戏的同时还可以欣赏到优秀的故事情节。游戏用武侠与机关人营造了一个古代的科技时代，大量的对话与故事情节围绕其内，宣扬正义的同时还让玩家沉醉在可歌可泣的爱情故事。此作品同样被誉为大宇的经典作品，在此游戏的支持度上仍有不输与《仙剑奇侠传》的人气。



大富翁2

厂商：大宇资讯 发售日期：1993　游戏类型：TAB
游戏平台：DOS



谁也不会想到有“仙剑之父”声誉的姚壮宪曾经在学校内写过的一个小程序竟然会为他的生活带来巨大的改变，而这个程序就是后来由大宇资讯所推出的《大富翁》。《大富翁》被姚壮宪用了3万台币的价格卖给了大宇资讯，没有想到的是这个只有360K的小程序竟然让大宇达到了600万台币的收益，有了这次的成功大宇和姚壮宪自然不会放过这次机会，他们继续合作下去并且获得了很好的成绩。

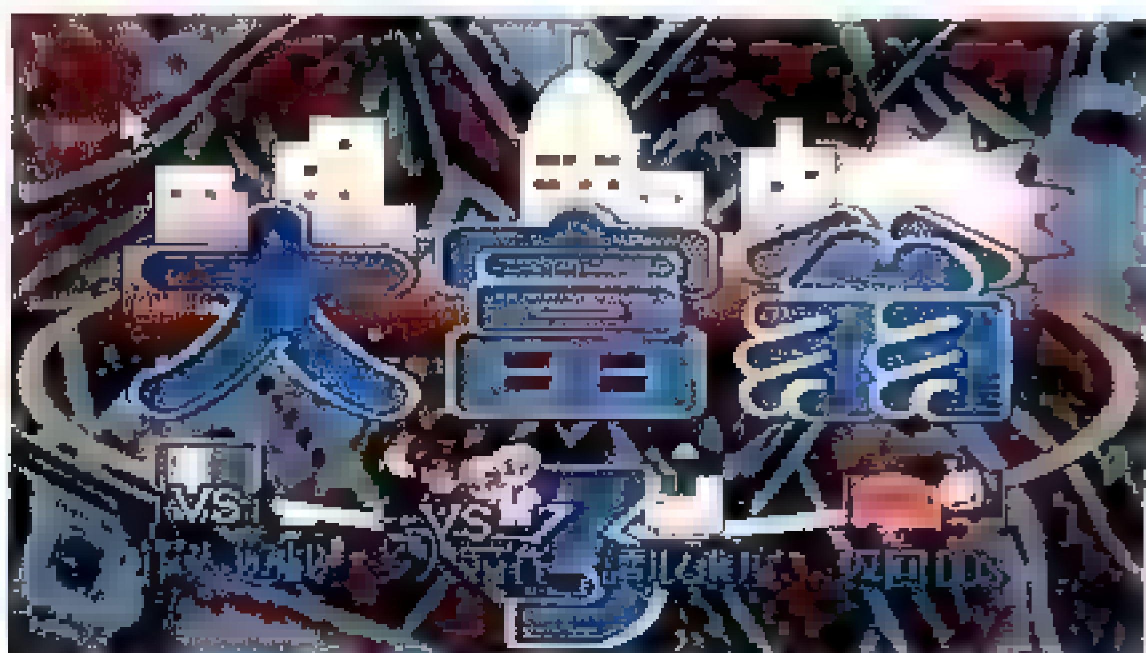
很多玩家在接触大富翁这个游戏的时候都是从2代开始，同时2代才是大富翁真正的成型之作，《大富翁2》最大的贡献就是奠定了国内此类作品的形式规范。

游戏更加完美的塑造了阿土仔、孙小美、钱夫人的人物形象，也正是从此作开始这些角色才被人们所慢慢熟知。

卡片陷害系统在此作开始走向成熟阶段，36张游戏卡片的灵活运用让游戏更加富有对战性，当时很多玩家都沉浸在互相陷害的恶乐趣中。四位神仙：穷神、福神、衰神和财神，也从此开始一直活跃在《大富翁》里。

游戏有主要三个城市，分别是香港、台湾和大富翁城每个城市又有法院、医院、赌场、银行等一些公共设施，玩家要在这些城市中积累土地财富成为真正的大富翁。

《大富翁》属于休闲娱乐的极品游戏，也正是大富翁的出现才让DOS游戏世界多了更多的国人精品。



金庸群侠传

厂商：智冠科技 发售日期：1996　游戏类型：SRPG
游戏平台：DOS

此作品是在当时唯一能与大宇资讯出品的《仙剑奇侠传》相媲美的游戏。在获得了金庸大师的游戏改编权之后智冠先后推出了许多根据原著改编的游戏《神雕侠侣》、《笑傲江湖》、《鹿鼎记》等作品，但是始终不得好评。1994年开始智冠就打算集合金庸作品的大成改编一款合集类RPG作品，从95年初智冠河洛工作室就马不停蹄的开始进行游戏的制作，为了制作一个完美的RPG作品，智冠小组特地参照了当时日本人气极高的单机MUD《侠客游》的游戏方式，将金庸大师笔下的人物汇集到一起，在故事架构上智冠接近于完美的将金庸大师14本小说里面的故事情节穿插成为一条连贯的主线。游戏模仿网络MUD的形式将游戏制作的极为自由，玩家在游戏中可以自由的行动、自由的选择自己的善恶发展，同伴的加入也可以投其所好的随意选择。游戏的人设相比仙剑虽然不是广大少男少女所喜欢的美型角色，但是主角小虾米的那种“狂”却也吸引了很多男性玩家的眼光，没有美型的人设自然就不能够吸引到女性玩家，但是对于那时的游戏来说又有多少女性玩家会去玩呢？

玩家在游戏中以自己的身份进入游戏之中，可以好好的体验到把自己慢慢变成大侠的那种感觉。在当时武侠游戏缺少的时代《金庸群侠传》的出现确实能够让玩家可以好好的体验武侠游戏所带来的快乐。虽然画面简陋不堪，但是独特的游戏性再配合民族味道浓重的配乐却能让玩家不能自拔的沉迷进去。智冠在这款游戏推出之后并没有对其进行大力的宣传，但是游戏本着出色的游戏性迅速走红，最终成为了当时能与《仙剑奇侠传》相媲美的游戏。编辑部内的翔武就是《金庸群侠传》的FANS，在当时被电脑室的人称为“活攻略，同时也是他们那里《金庸群侠传》最快通关记录的保持者。如今在PSP模拟器上玩家可以好好的体验到这款国人的经典之作。截稿之前得知DOSBOXforPSP的作者仍然在进行着努力，下一个版本在兼容性和速度上将会更好的进行模拟。我相信不久以后玩家可以在PSP上体验到DOS时代多款经典大作。而那时我想不会太遥远……

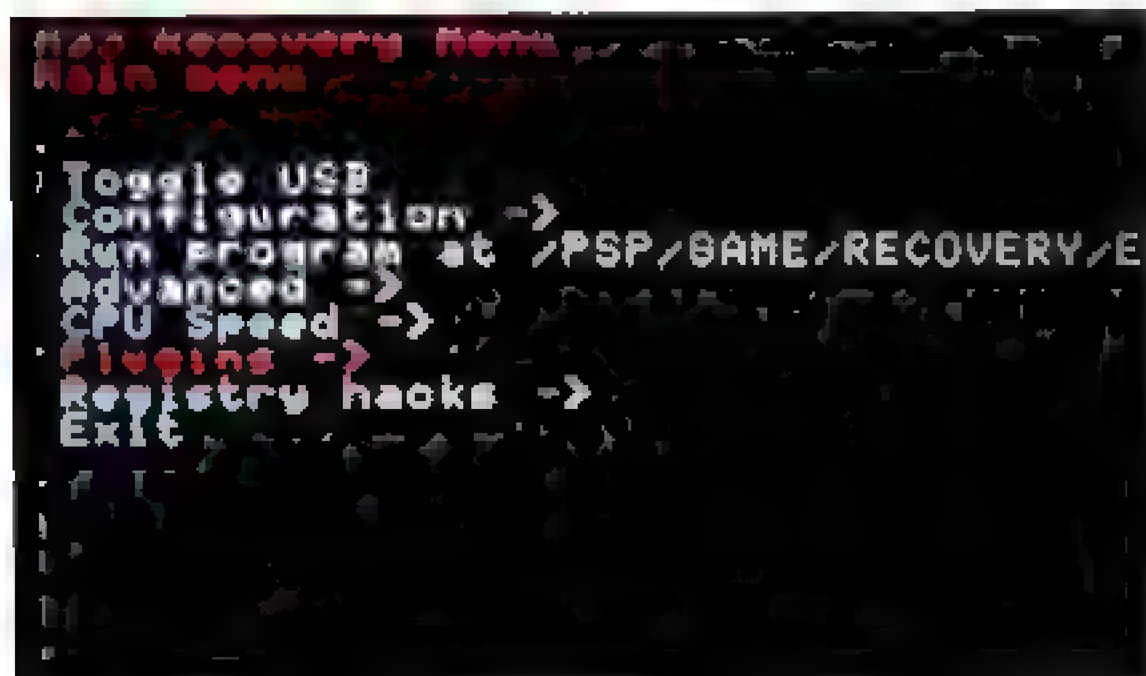
PSP精选软件评测介绍

低电量警告插件 呵护您爱机的电池

很多朋友在玩小P的时候过于投入从而忘记了小P还剩多少电量，等到小P屏幕突然变黑的时候才想起该给自己的爱机充电了。虽然说小P的待机功能让您能有足够的时间找到充电器，可是在游戏过程中屏幕突然变黑毕竟不是一件让人开心的事情。现在，这个小小的低电量警告插件Low Battery Warning Plugin v0.1能够在一定程度上避免这种情况的发生。安装好这个插件之后，当您的PSP电量低于15%时，指示灯就会不停地闪烁来提醒您小P的电量即将耗尽，让您有充足的时间在游戏中暂停，然后照出充电器来给自己的爱机"加油"。可以说是一个很实用的小插件哦。

下面我们来看看怎么安装这个插件吧。首先将压缩包解压，之后把解压出来的Copy lowbattery.prx文件复制到记忆棒的seplugin目录下。接着打开seplugin目录，您会发现里面有几个文本文档，诸如VSH.txt，GAME.txt，GAME150.txt，POPS.txt此类（根据您的PSP系统版本不同，文本文档的数目可能会有不同）。如果您想在所有的功能中都开启这个插件，那就在每个文本文档里加上以下一条语句：ms0:\seplugins\lowbattery.prx。做好这一切之后，按住R键（注意一定要按住哦）重启PSP，就会进入恢复模式。选择Plugin一项，按X键进入，如图所示，将lowbattery.prx一项全部调成Enable即可。之后选择Back退出到主选单，再选择Exit即可正常启动PSP。此时已经成功加载了这个低电量警告插件了。

说到这里，就顺便说一说很多朋友都存在的一个误区。大家都知道，PSP用的是可充锂电池。相信大部分朋友在购机的时候，BOSS都会告诫您，把PSP买回家之后首先要连续充电XX小时已达到激活电池的目的，并且每次要尽量把电用光，不要用了一半就充电，否则会减少电池寿命云云。其实这是不对的。现在的可充锂电池早就没有当年镍镉电池



那种记忆效应了，玩到一半就充电给电池造成的损害可以说是微乎其微的。但倘若您将电池的电量完全耗尽，则可能会给电池造成不可逆的损害。因此从某程度上来说，这个小小的插件还可以保护您爱机的电池，延长您爱机的使用寿命呢。

HoldRemote插件 国人开发

PSP以它时尚的外形赢得了不少年轻人的喜爱，而它强大的功能更是让人为之津津乐道。玩游戏、听音乐、看电影，甚至浏览网页，小P都一个不落。很多朋友都喜欢把PSP当作一台MP3或者MP4，随时随地进入自己的音乐影音世界。虽然说小P配备有一个线控，但是其功能不免有些简单。同时，小P的电池续航时间也是很多朋友的一块心病，虽然说PSP2000在电池续航能力方面有所改进，但是比起一些专业的MP3来还是差了不少。相信没有朋友希望在旅途中正欣赏音乐的时候播放器突然没电了，如果出现这种情况，有时甚至会破坏一路的心情。那么如何才能有效地延长小P听歌的时间呢？国人开发的这款名为HoldRemote的插件是一个不错的选择。它不仅能使您的PSP在听歌时更省电，同时还能大大增强线控的功能哦，让您的小P使用起来更加方便。下面我们就来看看如何安装这款插件吧。

首先当然是下载软件啦，下载好之后将其解压，找到HoldRemote.prx这个文件，并将它复制到PSP记忆棒根目录的seplugins文件夹中。接下来打开seplugins文件夹，找到名为vsh.txt的文本文档，在其末尾添加一行内容：ms0:/seplugins/HoldRemote.prx，保存之后退出。就像开启低电量警告插件的方法一样，在做好以上这一切之后，按住R键重启PSP，选择Plugin选项，然后找到HoldRemote.prx这一项，将其设定为Enable，然后退出选择Exit启动PSP即可启用这个插件了。

这个插件到底有哪些具体功能呢？首先是当PSP被锁定的时候（即推下HOLD钮），系统会自动将PSP降频至75/37MHz，同时关闭屏幕，达到省电效果。第二是在锁定状态下，长按线控上的播放按钮3秒，就可以使PSP进入休眠状态。这样的好处是，当您不想听歌想让PSP进入休眠状态的时候，直接使用线控就OK啦，从而省去了将PSP从包里或者兜里拿出来的麻烦。第三是休眠后若再次按下线控上的播放按钮即可恢复PSP至正常状态，再按一次则是继续播放先前的音乐。（作者云：其实这是系统功能- -!）第四个功能是在锁定状态下，长按线控

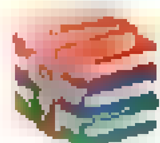
上的播放按钮7秒，即可关闭PSP。这样的话关机休眠都只用线控的一个按钮就可以搞定了，可以说是相当地方便啊。另外，当PSP解除锁定时，系统将会自动恢复PSP的默认频率并且开启屏幕，不会影响您在听歌之后玩游戏或者看电影哦。

在作者发布的最新版本中,又增加了不少新功能。不仅增加了图形界面(同时按住L键和R键即可弹出)，而且还添加了定时关机功能和截图功能(同时按住L+Note键)。在图形菜单中,您可以开启或者关闭节能功能以及截图功能,还可以设定关机的时间,比如关闭/0.5小时/1小时/2小时/3小时等,很是贴心。

在使用这个插件的时候，还有一些小小的注意事项需要您看看。作者特别提到，不要同时用此插件和Vshmenu来设置XMB频率（包括在恢复模式中），否则可能会出现系统频率设置上的错误，造成使用上的不便。如果您确实需要同时使用这两者的话，请手动将Vshmenu中的频率设为default，这样就可以避免一些问题的发生。另外，作者说该插件是基于3.7X核心的，编写的原因是受到论坛网友以及懒人插件的启发，献给那些喜欢用PSP听歌的人。根据我们的测试，该插件在3.52M33自制系统中无法正常使用，因此在使用之前，一定要记得将您的PSP系统升级到3.71以上哦。

PSP视频转换软件XviD4PSP

XviD4PSP_5029_fu


XviD4PSP_5029_up

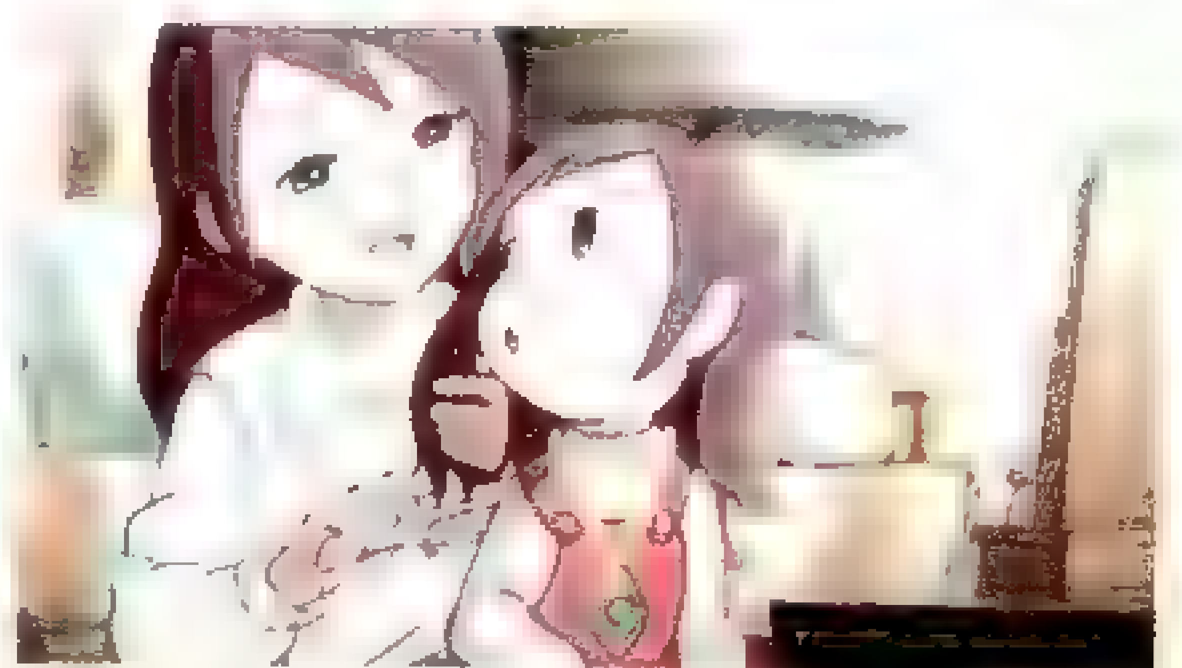
PSP从它诞生的那一刻起,就绝对不是一台传统意义上的便携式游戏机,而是一台掌上多媒体终端设备。随着官方系统的不断升级,以及国内外自制软件爱好者的不断努力,PSP的功能已经越来越多了。现在,在PSP上看片已经成为PSP玩家们的家常便饭,网络上也可以轻松找到许多专门为PSP准备的视频资源。但是,有些玩家还是在为不能看到自己心仪的影片而发愁,毕竟网上的PSP专用影片还远不如rmvb等格式的影片普及。这时候,如果想在小P上随时随地地欣赏,就需要自己转片了。有些玩家一听见“转片”两个字就头大,毕竟如果一些参数如果设置不好的话,转换出来的效果就有可能不尽如人意,甚至转换失败。下载我们将要为您介绍的这款软件XviD4PSP就是这些影片转换软件中的佼佼者之一,它使用起来非常简单，转换出来的效果也非常不错哦。

首先是下载软件。目前最新的版本是5.029版，需要下载一个安装包以及一个升级包，如图所示：

需要注意的是，安装这个软件之前，必须要先安装微软的.NET Framework 3.0或其以上版本，如果您的电脑里没有安装的话可以到微软的官方网站免费下载。我们先安装XviD4PSP的主程序，装好之后将其关闭，再安装压缩包内的update程序，安装完成之后软件会自动启动，界面如下：

虽然在Tools的Setting选项里面有中文选项，但是选择之后我们发现将会出现乱码，看来程序对简体中文系统的支持并不是很好,因此建议大家还是使用默认的英文。虽然说语言是英文,但实际上这个软件几乎不需要大家改动什么,默认参数转换出来的效果就很不错,可以说一款不错的傻瓜型转换软件。软件支持多种格式的影片转换为PSP用MP4 影片,笔者试着转换了几种格式的影片,不论是avi、rmvb，还是mpg或者mkv,软件都可以正常转换。另外,这个软件还能直接转换DVD影片,不过字幕还是需要大家自己抽取,这一点比较遗憾。关于软件的各种参数设置,笔者在这里就不作过多介绍了，相信您如果有一定的视频转换相关知识的话是可以轻松搞定的。如果您对视频转换方面不是很在行，那也不用着急，这款软件的默认设置转换出来的效果笔者认为已经非常不错了。下图是笔者转换的一段动画的截图：（动画片为大雄的奇幻大冒险，设置为默认设置）

当然,这个转换软件并不是就没有缺点了。软件最大的缺憾在于转换速度稍慢。测试用的配置为AMD2800+的CPU，512M内存，机器有些老了，转换时间约为实际视频播放时间的1.5-2倍。相信如果在配置更高的机子上转换的话速度应该会有些提高。



随身携带 小P全娱乐指南

MPS数码伴侣全接触

作为二十一世纪的WALKMAN，PSP在游戏和多媒体方面的功能都已经达到了同类产品中的佼佼者。但是，在强大的硬件配置和超大屏幕的光环下，贫弱的电池续航能力却一直是PSP自身的一个软肋。虽然SONY自己也做出过不少的努力和尝试，最近推出的新版PSP在节电能力上较老P又有了不小的进步，但无奈受电池体积和容量的限制，使PSP的续航能力始终无法达到人们所期望的标准。

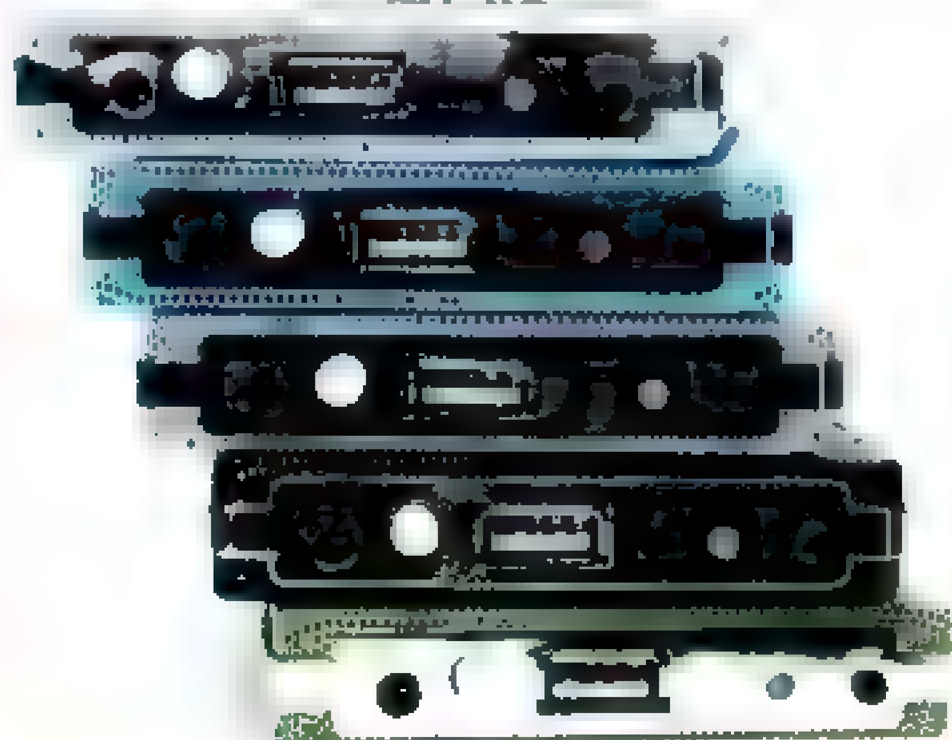
掌机之所以能够受欢迎，真是因为它无拘无束的便携性。而没有足够长时间连续游戏的保证，便携性自然也无从谈起。既然以目前的技术和成本还无法让PSP在不借用外界条件的帮助获得足够的续航时间，那么外接电池的出现自然也是情理之中的事情。

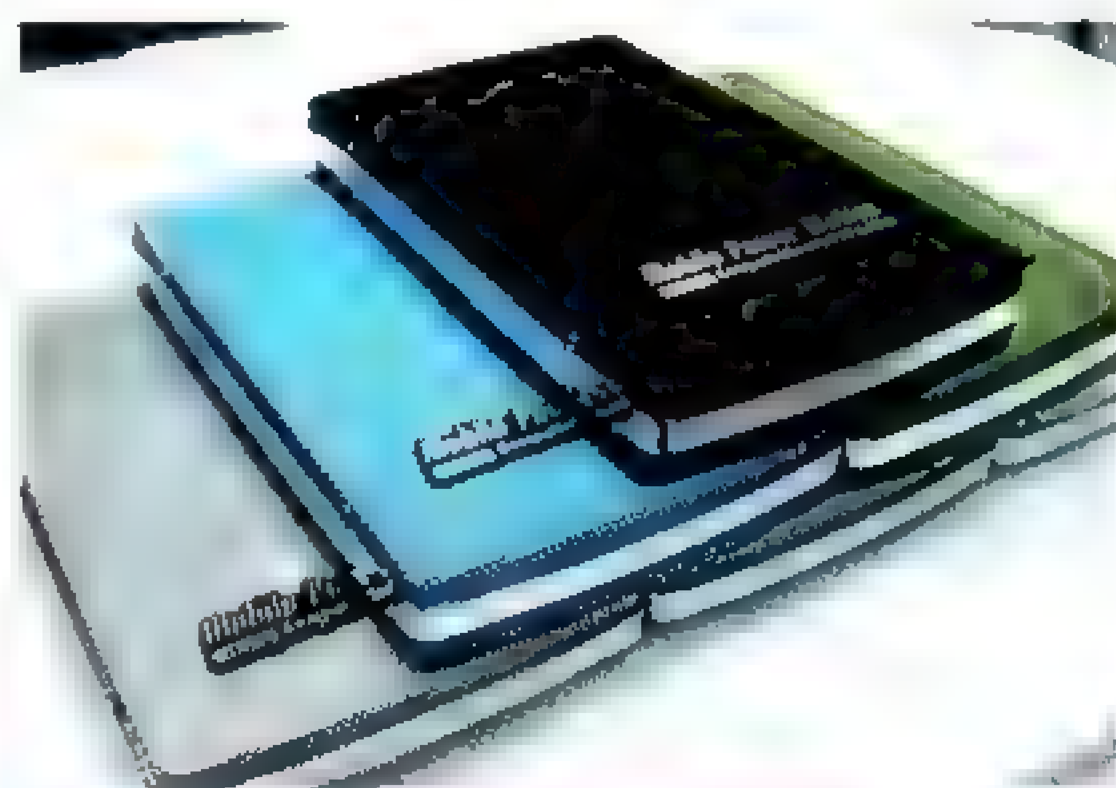
如果说笔者下面要为大家介绍的一款自身重量已经超过了新版PSP的“砖头电池”，不知道大家还有多少兴趣。相信现在会有许多的读者会冒出当初跟笔者相同的想法：“那就是出门要带这样一个东西真的有必要吗？”没关系，这样的想法并不奇怪，但是如果您能够耐心地看完笔者下面介绍的文字，相信您一定会对其增添不小的兴趣。

简约朴实的外包装

因为MPS还没有正式投入量产，所以这一次编辑部只拿到一块儿黑色的测评样品。其它还有四种颜色也已经陆续的上市。从图片上来看，似乎黑色是最难看的……（其实不应该这样说，但却的确是事实），当然如果是与黑色的PSP放在一起的话，似乎也是个不错的选择。

MPS的包装采用的是翻盖式，因为电池本身重量比较大，所以盒子拿在手中显得比较的有份量。盒子上盖的边缘利用磁石紧扣在外壳的表面上，保证里面的东西不会轻易地散落出来。笔者个人认为，外包装完全可以做得更活泼时尚一些，虽然不过是一块电池。但作为PSP和其它数码产品的周边配件，能否吸引更多年轻人的眼球显然是非常重要的。第一眼的印象尤其重要，希望在以后的产品中能够有所改进。





[illegible]

[illegible]

[illegible]

MPS标配说明

- MPS本体
- 充电电源
- MPS专用套
- PSP专用充电线
- USB供电线

（笔者拿到的测评样品中还加入了数根为各种型号手机充电的转接线，不知道在以后发售的正式版中是否也会拥有这样豪华的套件。）

MPS的外观

MPS的外壳是由轻薄的铝合金网面材料构成的，采用这种材质也是为了尽可能的减轻MPS自身的重量。经常玩数码的朋友一定了解，电池的容量是与重量和体积成正比的，所以MPS为了保证足够的电能储备，现在这样的重量也是没有办法的事情。

MPS的两侧各有四颗螺丝固定

MPS技术参数

产品型号：MPS6600

尺寸：130mmX78mmX15mm

重量：210g

电池容量：6600mAh

输出电流：1000mA(1500mA Max)

输出接口：直流5V标准USB接口

MPS的正面是产品的LOGO，MPS的全称是Mobile Power Station（移动能量块），在MPS的下面写着“Compatiable with PSP&PDA”的字样。还记得上一期我们为大家介绍的直读数码伴侣SPS吗？无独有偶，这次的MPS在产品名称上也使用了相同的技巧，与PSP也仅差一个字母而已。看来，大家将目标都锁定在目前在国内大红大紫的PSP主机上，也间接地说明PSP在国内不可动摇的霸主地位。

MPS专用套

MPS专用套作为标配中的一员，做工显得稍微粗糙了一些，边缘部分还会时而有线头出现。但总体的感觉与MPS还是比较搭配的，MPS在放入拿出时感觉大小也刚刚合适，作为一个配件来还算说得过去。当把MPS完全放入套中后，会有一个扣子扣在出口的位置以防止MPS滑落。设计的本意是好的，但是却正好卡在电源开关的旁边，如果是按下

开关再使其关闭时，这个开关就会很难弹起。这个设计应该说是个败笔，其实只要稍微挪动一下这个扣子的位置，就可以完美地解决这个问题，相信在以后的产品中厂商会做出调整的。另外，专用套的背面还设计的夹子，可以利用它将MPS夹在皮带上，也算是个比较贴心的设计吧。

这个卡扣的位置实在有些让人遗憾

专用套背面的夹子特写

专用套表面的材质与MPS表面的感觉十分地接近

MPS使用过程全解

MPS的功能键设计得十分简约，并且都被分布在本体的顶部。从左至右分别是“充电器插孔”、“电源开关”、“USB输出接口”、“电量指示灯”和“电量显示按钮”。MPS的“电源开关”是设计成可按入弹簧式的，当按下露出较短时，表示正是在输出电量，反之则是关闭。

MPS的“电源开关”凸出很多，并且手感很好，这样即使在黑暗的地方也能够轻松打开电源

充电时，只要将充电电源插上交流电，另一端插在最左边的“充电器插孔”上即可。虽然MPS的容量高达6600毫安，但只需3、4个小时即可充满，十分地节约时间。当然，在前几次充电时，还是尽可能地充上十个小时左右，反复完全地充放电几次，这样可以比较好的提高电池的使用时间和寿命。

充电时，电源的指示灯就会变成绿色

MPS的所有电量输出都是通过中间的“USB输出接口”，利用配送的专用USB供电线，不仅可以为PSP进行供电或作备用电源使用，还能够通过不同的转接头来实现为手机PDA等产品进行充电或实时供电。因为MPS的主要功能还是集中在PSP的身上，而且用USB供电线接转接头再接入手机或PDA时，中间的连接部分不是很紧，容易断掉。所以，MPS干脆自己带了一根单独的PSP专用充电线，并且接在PSP电源接口的那一端很紧，基本上可以避免因为不小心而碰断电源的尴尬。

如此多种类的转接头基本上涵盖国内所有主流手机的电源接口，也就是说MPS不仅可以作为PSP的移动电源使用，也可能在外出手机没电时成为您的救星

↑这样很轻松就可以来为手机进行充电了

↑USB供电线连接转接头的部分还是有些松，希望能够在以后的产品中有所改良

因为MPS本身是没有液晶显示器，所以厂商就用了一种非常讨巧的方法来显示MPS的剩余电量。只要按住最右边的“电量显示按钮”，它旁边的“电量指示灯”就会闪亮。当指示灯是绿色表示目前MPS的电量在80%以上；黄绿色时则表示电量在30%–80%之间；而当灯的颜色变成红色时，则表示目前的电量只有30%不到了，可以考虑进行充电了。

↑“电量指示灯”是个颇有创意的设计，这样既方便地显示了电量，又节约了液晶显示带来成本和体积上的麻烦。

MPS电池续航能力测试

（以下数据感谢CNGBA提供）

山脊赛车极限UMD读取测试：比较有代表性的通用平台测试，读取UMD游戏能够最大限度的测试电池续航能力。本项测试方法均为：CPU频率222mHz（PSP默认频率），屏幕三级亮度，外放最大音量，不断播放比赛回放画面，直到PSP自动关机为止。本项测试得分最高的无疑是psp2000，外接MPS的测试时间达到15个小时20分钟。外接MPS的老款PSP则为12个小时16分钟。

PPA极限电影播放测试：电影播放算是PSP一个主要的应用功能了，PPA则是国内主流的播放器软件，能够播放现在主流的pmpavc格式，而且对字幕的支持非常完美。本项测试方法均为：CPU频率120mHz（PPA的CPU默认频率为120mHz），屏幕三级亮度，外放最大音量，不断播放pmpavc电影，直到PSP自动关机为止。外接MPS的老款PSP播放电影时间超过了18个小时，由于CPU工作频率低于标准，原装1800mAh电池也有6个小时13分钟的表现。

XMB极限播放HAVC测试：由于psp2000无法使用PPA播放器（本文成文前夕，支持psp2000的PPA播放器正式发布），我们采用官方系统自带的播放器播放高清AVC视频。本项测试方法为：CPU频率222mHz（PSP默认频率），屏幕三级亮度，外放最大音量，不断播放HAVC电影，直到PSP自动关机为止。用于测试的480PHAVC视频是国内PSP视频

强人cooleyes_lf（PPA的作者）压制的《黑客帝国》系列，分辨率为720x480，以高质量的BD-remux为片源，3pass 2000k压制，48khz 128K AAC音频，内嵌中文字幕，几乎用到了PSP所能支持的最高参数。psp2000的原装1200mAh电池坚持了4个小时22分钟。

普通仿真测试：模拟普通玩家使用老款psp的一天，屏幕亮度始终保持三级亮度，外放最大音量，玩游戏时CPU频率333mHz，记忆棒游戏读取，看电影时CPU频率120mHz，音量用R增益1级（PPA自带功能）。测试期间频繁关机（最长游戏时间不超过3个小时），测试时间持续3天。外接MPS的老款PSP总测试时间累计为15个小时20分钟左右。

省电仿真测试：模拟重度玩家使用老款psp的一天，屏幕亮度始终保持二级亮度，耳机一半音量，玩游戏时CPU频率222mHz，记忆棒游戏读取，看电影时CPU频率120mHz，音量最大用R增益1级（PPA自带功能）。测试期间频繁关机（最长游戏时间不超过4个小时），测试时间持续3天。外接MPS的老款PSP总测试时间累计为18个小时40分钟左右。

◆ **总结：**

从上面的测试数据上看，MPS的续航时间还是相当可观的。将一块MPS充满电，完全可以提供给一名普通的PSP玩家三天以上的使用时间；即使是重度的玩家，坚持两天以上相信也是完全没有问题；而如果只是在上下班公车、地铁上随便看看电子书、电影、电视剧打发时间的上班族的话，相信一周为MPS充一次电也是完全够用的。显然，MPS在续航能力上优异表现，已经完全解决了PSP电池能力不足的这个弱点。

当然，MPS最大的缺陷还是其稍高的重量和不算便宜的价格，但俗话说一分钱一分货。MPS的品质也给人以相当强的信赖感。平时把MPS放在包包里以备不时之需也是个不错的选择，更何况，它还能够为手机和PDA进行充电，就这点来说，随身携

带的意义又增大了。如果说仅仅将MPS作为一个PSP的随身电源来使用的确让人感觉有些不值，但它的附加价值却是许多人都可以看到的，从这个角度来看，MPS显然是一个非常值得推荐的周边，它能够为您和您的小P带来前所未有的安全感——终于不再为电池不够用而烦心了！

PSP的移动“能量块”，是不是我也要拥有一块呢？（为什么我会想到《变形金刚》……）

复古的回忆

PSP推出三年了，在刚刚上市的时候很多游戏都是复刻或是老游戏稍加修改就推出了，很多玩家都对此不满，不过随着时间的推移好游戏也是越来越多，而且有些作品的素质也是不错的，下面就让我们看看有什么值得一玩的游戏吧。新老玩家都来看看，说不定这里的游戏你都玩过呢。

战略篇

PSP上的战略游戏并不多，但几乎每一作都称得上佳作，无论是原创的还是复刻的，每一款战略游戏都有很强的独特风格。

《圣女贞德》

发售时间	2006年[illegible]月22日
售价	040日元
制作公司	Level5

这是Level5第一次制作战略游戏，游戏的北京是法国传奇少女贞德，用自己的生命抗击来犯的英国军队以及魔物。本作是一款不可多得的战略佳作，不仅人物造型吸引眼球，系统也是非常不错的，比如变身、攻击力增加等。游戏的流程也很厚道，再加上合成系统，本作的耐玩度相当高。游戏中穿插着大量的动画，让玩家在拼杀的同时也可以放松一下。

《狂野历险XF》

发售时间	2007年8月9日
售价	4980日元
制作公司	SCEJ

家用机上的知名系列《狂野历险》第一次来到了掌机。本作一改系列传统的RPG形式，变身为战略游戏。玩过这款作品的玩家一定会对本作的难度以及流程有着深刻的印象。很多玩家在玩本作的时候都会挂上金手指，但是高攻击力高防御力再加全装备也不能保证你通关！本作的流程多达上百关，厚道的不能再厚道了。游戏中需要战略性思考的内容很多，是一款绝对面向战略饭的优秀作品。

《R-TYPE战略版》

发售时间	2007年9月20日
售价	5040日元
制作公司	IREM

这是一款转型的游戏，当年《R-TYPE》发售后获得了一致好评，不过在当今这个清版过关游戏已经不流行的时代，IREM及时进行了革新，将本作变成了战略游戏。在本作中我们不仅可以使用正面角色，在通过之后还可以使用反面势力进行反攻，武器等要素完全不同，大大增加了游戏时间。正反两派的流程加起来将近50关，众多的武器加上开发系统，这款转型作品的素质值得称赞。

《最终幻想战略版 狮子战争》

发售时间	2007年5月10日
售价	5040日元
制作公司	S.E

本作是1997年PS上同名作品的重制版，游戏系统基本上延续了PS版的内容，不过在原作基础上增加了新角色、新道具以及大量的动画，此外本作还支持了联机功能，玩家可以和朋友一起完成任务，交换道具等。本作无论是对于喜爱原作的玩家还是喜爱战略游戏的玩家来说都是一款相当不错的作品。不过唯一的遗憾是本作在某些时候会出现拖慢的情况。

《魔界战记》

发售时间	[illegible]
售价	[illegible]
制作公司	NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

本作是PS2版《魔界战记》的复刻版本。当年《魔界战记》发售后凭借优良的系统取得了不错的成绩，特别是它的“议院系统”。游戏的画面采用了3D背景2D人物，二者结合的很完美。游戏的系统完全继承了PS2版中的所有内容。最为难能可贵的是本作采用了全程语音，加上优秀的音乐，让玩家的拼杀不再单调无聊。

动作篇

PSP上的动作游戏基本上大家都耳熟能详了，什么《GTA》、《怪物猎人》、《合金装备OPS》等等，不过出了这些大作之外也有一些不错的动作游戏，来看看你都玩过哪些作品。

《恶灵骑士》

发售时间	2007年2月13日
售价	39.99美元
制作公司	2K Games

本作是根据知名漫画进行改变的游戏，在游戏上市的同时同名电影也上映了。本作的打击感不是一般的爽快，画面极为华丽，连续技也让人看得眼花缭乱。出了与敌人硬碰硬地拼杀之外，本作中还有骑在摩托上攻击的关卡，大大丰富了游戏的乐趣。本作最吸引人的就是画面，色彩丰富，让人不由得去想这是否真的是PSP的画面。

《铁拳：暗之复苏》

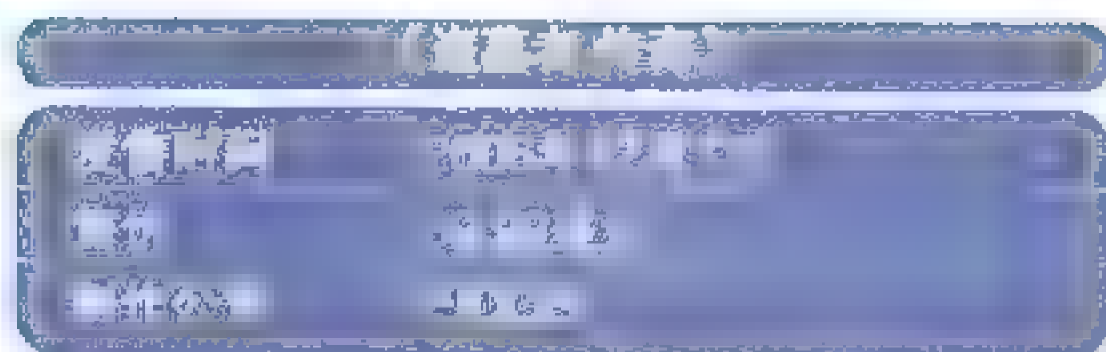
发售时间	[illegible]
售价	[illegible]
制作公司	[illegible]

这款游戏不用再说什么了，笔者刚刚拿到游戏时被画面吓了一大跳，在PSP上能够将画面做到如此惊人的水准着实不易，游戏在过程中丝毫没有拖慢延迟现象。流畅的动作，华丽的招式，完全是家用机版本的水准。对于任何一个喜欢铁拳的格斗迷来说本作都是死也要玩的作品。不过由于是掌机作品，在1000型PSP上发动有关“斜下”的招式时有些别扭，不过在2000型PSP上就完全没有问题。

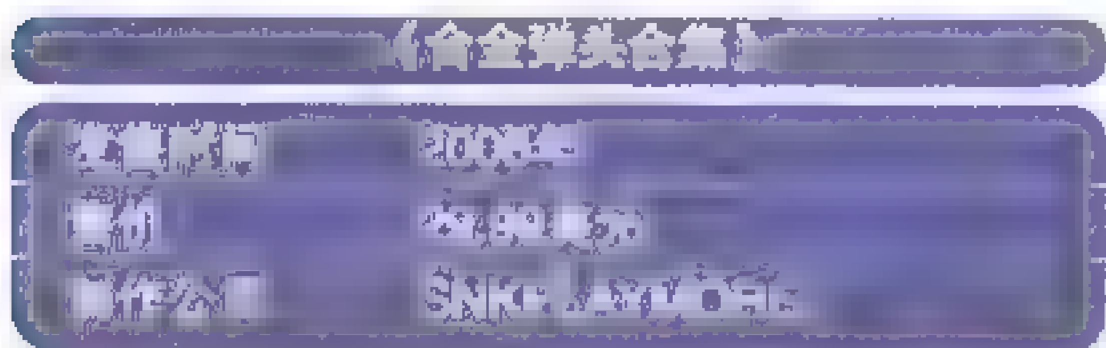
《波斯王子：宿敌之剑》

发售时间	2007年4月3日
售价	39.99美元
制作公司	Pipeworks Software

波斯王子系列自从发售以来获得了无数好评，本作是多平台作品，不过PSP上的素质并不比其他平台的次。游戏依旧是以暗杀为主旨。虽然我们的王子身手不凡，但毕竟敌人众多，双拳难敌四手。游戏移植自PC版本，画面经过弱化后原封不动的移植进来，游戏在场景还原方面是一点问题都没有的，游戏除了画面有些过于模糊之外，还是很不错的，但是游戏由于视角处理方面玩久了会让人感到不舒服，本作的手感依旧保持了系列的高水准，唯一的遗憾是迷题部分稍稍简单了些。



芬拉再次出动！这个拥有火爆身材、过人头脑、非凡身手的女探险家自从诞生后就一直受到玩家们的狂热追捧。但是这个系列在近几年却一直在走下坡路，于是在06年12月，EIDOS推出了这款系列的最新作。本作回归了系列的原点，探险的地点回到了危机四伏的丛林、与世隔绝的古代遗迹以及寒风凛冽的雪原。游戏的操作以及视角系统都得到了大幅改良，以前那种视角乱转的情况有了很大的改观，打击感与射击感也十足到位。



大受好评的《合金弹头》系列依着合集的形态登陆于PSP，游戏总共包含了6代作品，是一部真正的全集系列。合金弹头系列最初是以模仿KONAMI的《魂斗罗》而制作，但是在制作中逐渐地树立起自我的风格，游戏人物以及背景都是趋向于Q版风格的搞笑路线，运用了最新的2D技术制作使得角色的表情能够清晰地出现在游戏中，在遇到一些危险事态比如说，站在悬崖边或者是遇到寒冷的冬天时都会清晰地表现出来，游戏中所谓玩家们提供的武器也是如此，可供选择的武器种类很多，而且在性能上也是不同，其中包括能够连射的H、发射火焰的F、发射导弹的C等等，游戏在很多方面借鉴了魂斗罗的系统，同时又融入自我的元素将其强化，最为明显的一点就是可骑乘兵器"行走战车"的出现。合金弹头出现之后使得许多ACTFANS为其疯狂，合金弹头初作得到看肯定后，制作小组又马不停蹄的推出续作，续作的制作按照一代成功的经验又增加了全新的2名可选用角色，同时在故事情节上进行了强化，外星人的出现让整个游戏变得更有意思，2代推出后又得到了众多玩家的肯定与支持，至此合金弹头成为了一个有名气的系列作品，制作小组再接再厉接连不断地推出了X、3代、4代、5代以及6代，其中最为火爆和得到玩家一致肯定的作品就是3代，3代被众多玩家成为系列最强作，无论中严谨性，还是游戏性都是目前为止合金弹头的最高杰作，但是自从3代以后SNK变成了SNKPLAYMORE后游戏的品质就越来越走下坡路了。

PSP版的合金弹头合集将1——6代全部收录，海特别体贴的加入了连发设定，玩家们可以好好的在掌中体验合金弹头的乐趣了，游戏还支持联机功能，能够和好友共同对战。游戏的移植度非常完美，喜欢动作射击的玩家不可错过。

谁能想到这个华丽到异常的《罪恶工具》初代的所有制作都是一个人完成的呢？一个人也能完美地制作出除此优秀的游戏？制作罪恶工具的人就是石渡太辅，正是他一个人将这个优秀的格斗作品完成，不得不说罪恶工具是借鉴了一些格斗游戏的精髓而衍生出来的作品，所以许多格斗玩家都给予这个游戏一个奇妙的称呼"2D中的3D格斗"，充满速度感的攻防令人忍不住想大喊一声——"爽"。游戏的角色设计很成功，各种必杀技的设计也可圈可点，连续技在实战中占有很大的比重，可以欣赏到为了进行"一击必杀"这一崭新而又大胆的设计而增加的"杀界"要素。此外各种

被引入的系统是正是游戏的优点之所在。制作这部作品的时候石渡太辅可谓费劲了心思，可以说这部作品是一款真正的个人作品！游戏在街机上发售之后立刻获得了好评，一些格斗迷们蜂拥而至，都来体验这款真正具有意义的格斗大作，游戏的角色极具个性，而且招式华丽，招式与招式之间的平衡性极佳！许多玩家在玩到后都对其拍手称赞，游戏自从出现后便一发不可收拾的推出续作，《罪恶工具》、《罪恶工具X》、《罪恶工具XX》等等众多作品，虽然是以续作的形式推出，但是某些续作中并没有增加新的人物和角色，只是对于各个角色的性能进行了一番修正。而且罪恶工具的每款作品都会向家用主机移植，几乎每个主机上都有罪恶工具的影子，就连掌机WS和GBA也不例外。而到了今天有着不差于PS2机能的PSP出现了，《罪恶工具》当然不会放过它，总共两款作品原汁原味的移植让罪恶工具迷们过足了瘾，可能很多玩家都会因为PSP的手感而对其放弃，但是请玩家们放心制作小组专门为其进行了手感优化，一些招式的使用变得非常简单，在掌机的硬件限制上只要双手灵活照样可以使用出丰富多彩的连续技巧。罪恶工具是格斗玩家所必备的游戏之一，也是喜欢格斗的玩家所不能错过的游戏之一

休闲篇

虽说现在的游戏操作越来越复杂，场景越来越宏大，流程越来越沉长，但是游戏最根本的目的是让人放松的，不喜欢复杂游戏的玩家就来看看这里吧。

《我们的块魂》

发售时间	2005年12月22日
售价	5040日元
制作公司	NAMCO

粘啊粘啊粘啊，一切东西都逃不过我的手掌心！家用机版的《块魂》发售后以其充满创意的游戏风格笼络了一批玩家，于是NAMCO再接再厉，在PSP上推出了系列的续作。由于PSP只有一个摇杆，所以△□○×四个按键代替了家用机的右摇杆，不过手感可是丝毫没有缩水。本作的风格依旧清新，搞笑的角色加上轻快的手感，喜欢轻松游戏的玩家切不可错过本作。

《LocoRoco》

发售时间	2006年7月13日
售价	5040日元
制作公司	SCE

滚啊滚啊滚啊越滚越大啊！一群圆滚滚的可爱的"LocoRoco"族快乐的生活着，但是有一天突然来了一群杂毛军侵占了它们的星球。玩家就要引导一个"LocoRoco"到达安全地点。本作画面清新，音乐轻快，整个游戏过程都给人一种放松的心情，再加上不时传出的搞笑音效，不失为一款休闲佳作，特对是对女孩子来说。

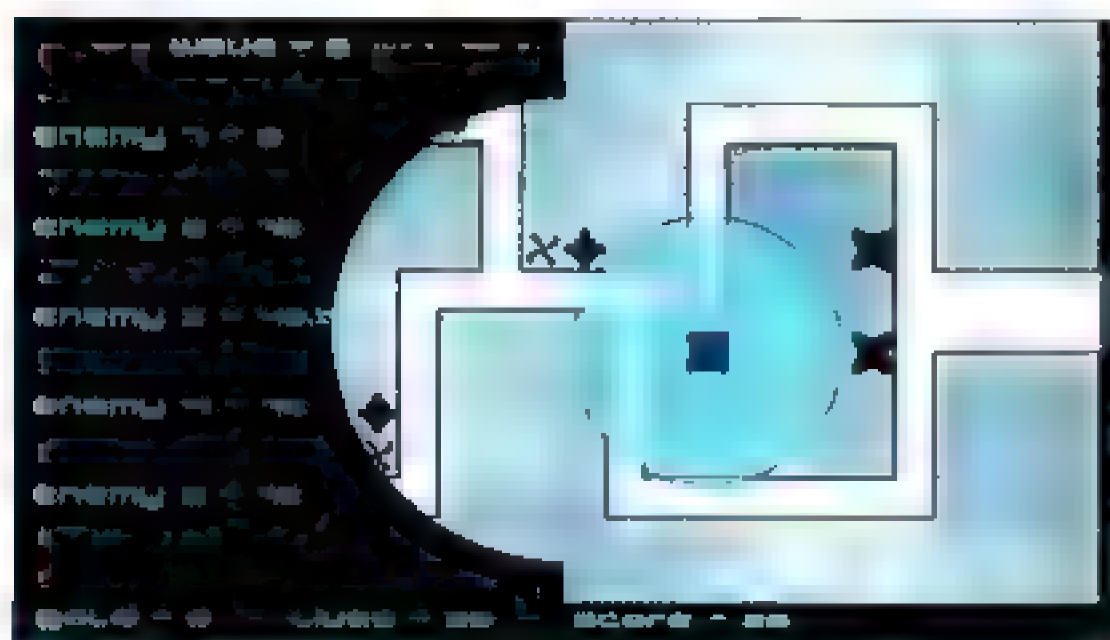
非官方游戏的魅力

音乐方块

玩过音乐方块游戏的玩家一定可以轻松上手本作。本作在游戏整体的风格类型上与音乐方块基本相同，只是将方块全部换成了骰子，而且背景是全3D的（很惊人啊！）。游戏的难度不低，就算对于熟悉音乐方块的玩家来说也没有那么简单，或许这话和开头有些矛盾，但是轻松上手并不等于游戏简单。本作最最吸引人的地方就是音乐了，虽然风格相同，但是音乐可是作者完全原创的，动听的音乐不在少数。喜爱音乐的朋友赶快来试一试吧。

超级马里奥

这是一款类似于飞行游戏的马里奥作品。玩家只需要用方向键就可以完成游戏。地图中马里奥的前方会不断出现木桶，一旦碰上就会死亡，随着关卡的提升出现的物品也不一样，比如炸弹，不过我们只需要用上下左右四个方向就可以躲避，到达最右侧的红旗处即为过关。游戏的画面比较简单，完全的2D作品，马里奥在屏幕上的个体很小，就像个豆丁一样，不过看起来很是可爱。游戏的主旨就是躲避，不需要任何复杂的操作，任何人都可以轻松上手。

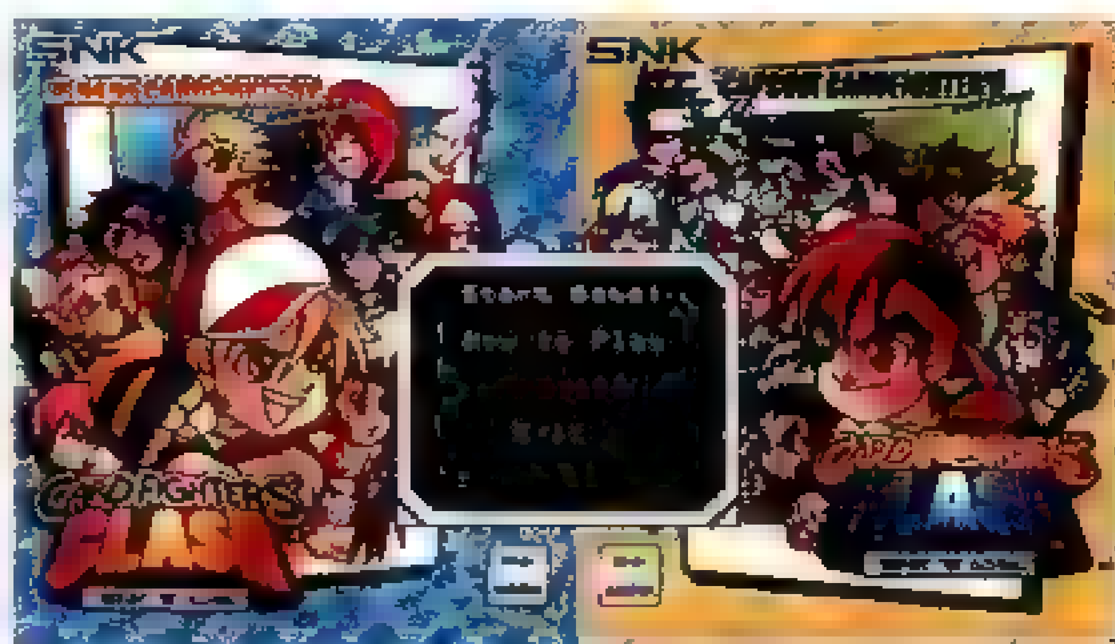


纸牌

这是一款经典的纸牌游戏，喜爱纸牌的玩家一定不能错过。本作在形式上有些类似于拱猪，难度并不低，上手并不轻松。不过这也很好理解，无论哪种纸牌游戏都是需要用智力去取胜的。好在本作有指导模式，不熟悉规则的玩家可以现在这里进行了解。游戏的画面有些粗糙，在显示纸牌的时候画面会出现闪烁。对于喜欢动脑的玩家，这款作品再合适不过了。

超级明星大乱斗

一款极为出色的同人格斗作品，本作是以NDS上发表的集英社JUMP 全明星大乱斗为基础进行制作的。登场角色应有尽有，涵盖了多部知名的人气动漫作品。游戏开始时玩家还可以选择战斗的舞台，最最难能可贵的是战斗中还会掉落道具。当玩家的生命所剩不多时就要注意自己的头上有没有血包掉落。不过人物在设计上稍显简单，动作有些单一，没有必杀技的设定，打斗时画面的抖动比较强烈，玩久了话估计有些玩家就要头晕了。不过看在能有如此之多的角色出现，还是很值得一玩的。



四人射击

本作的素质还不错，游戏的菜单和正规的作品没什么区别。有普通模式、疯狂模式、指导、查看成绩，乍看之下还真以为是哪个公司制作的游戏呢。游戏的风格有些像坦克大战，玩家需要操控一个像坦克的方块与敌人作战，敌人是不同颜色的方块，会从四面八方向玩家靠近，不同颜色的方块性能不同，有的防御力高，有的移动速度快，还有的会发射子弹。我们需要按L和R键调整炮口进行攻击。疯狂模式一定会受到极致玩家的喜爱，还记得“是男人就撑过30妙”吗？如果那个游戏你能平安通过的话疯狂模式也就不算什么了。

极限飞行

这款游戏只能算是不过不失的一款小品级游戏作品，游戏整体素质并不高，游戏的开发者只有1人，而且开发时间很短，游戏完成度也并不是很高，游戏更为像是一款FC时代的游戏，色彩与背景显得极为单调，一架类似于纸片一样的飞机发射子弹不断地消灭画面中的敌人，而且游戏并没有保命的设定要素，也就是说游戏中不存在“保险”的设定，关卡版面很少，只是几个重复来重复去的场景不断出现，游戏并没有什么值得一玩的东西，如果说此

游戏是一款游戏倒不如说是一款用来测试PSP软件开发环境的测试程序，如果想要自己开发游戏的话，那么到可以参考一下这款游戏的内部代码，但是要是想玩的话，那么就推荐放弃吧。

雷神之锤

这是一款伟大的游戏，这款游戏是IDsoft所出品的最受欢迎的游戏之一，雷神之锤是一款FPS的射击游戏，游戏主要以对战为主，而且游戏设定极为血腥，各种各样的杀戮场面不时地出现在游戏之中，各种武器都有其不同的使用方法，无论是弹道轨迹还是杀伤力都需要玩家好好地捉摸。想要熟悉一款武器并不是一件容易的事情，相对于互相地杀戮团队配合显得更为重要，这就是这个游戏的魅力所在，找来四五个好友共同进行厮杀实在是一件爽快地事情。游戏所移植的是雷神之锤的第二款作品，针对PSP的操作进行了一系列的优化设计，并且针对PSP屏幕的设计进行了一系列的调整使得游戏变得更加适合于掌机版，玩过之后你会发现这款游戏就是针对于PSP而专门设计。

SNKVSCAPCOM卡片之战

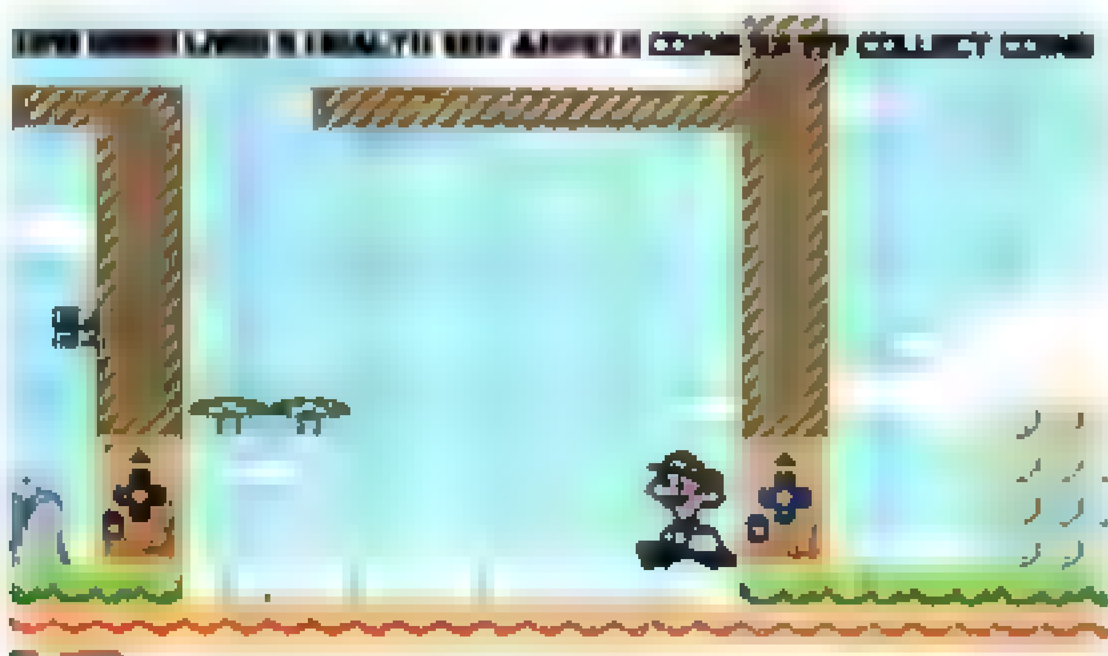
NGP上较为有名气的游戏作品，游戏将SNK与CAPCOM的知名角色全都卡片化，并且为每个较色都合理地安排了攻击力与防御力。游戏所登场的角色全部都是大家所耳熟能详的，比如说来自于《生化危机3》中的吉尔与追击者；来自于《合金弹头系列》中的麦克；来自于《月华剑士》中的枫；来自于《街霸》系列作品中的隆和肯；来自于《恐龙危机》中的雷吉娜等众多知名角色，游戏以RPG的形态展开剧情，主人公要在SNK与CAPCOM联合举办的格斗大赛中赢得胜利，而本次的PSP同人版则是完全取消了RPG探索的过程，直接进行战斗模式化，进入游戏后玩家将会得到若干张带有防御力与攻击力的游戏卡片，选择好卡片后要和对手的卡片一决雌雄。简单的说一下规则，规则是这样的如果对手的卡片攻击力大于你手中卡片的攻击力那么你就会失去一张卡片，但是如果你手中卡片的防御力高于对手卡片的攻击力，那么对手就会失去一张卡片，灵活运用猜测以及运气与CPU进行战斗，这就是这款游戏的魅力所在。没事的时候玩上一两局实在是很有意思。

最终幻想7：杰诺瓦的抵抗

《最终幻想7 危机核心》在前一段时间在世界上引起了东西方玩家的共同关注，FF7的名誉主人公扎克的帅气表演也引来了无数女性玩家的尖叫和鲜花。可惜这位小哥是长得越帅死得越快，到最后还是没躲过游戏导演的暗算，将主角地位拱手让给了自己的小弟克劳德，自己到极乐世界度假去了。不过在很多FF7饭丝团们看来，克劳德应该受到更多的关注，所以这个游戏也就应运而生了。同人游戏《杰诺瓦的抵抗》貌似是法国玩家制作的，游戏界面的语言也是法语，所以国内大部分玩家一时还不好搞明白。不管怎么说先玩玩看吧，Allons，l'ami（Let's go，friend）！

仙乐传说 同人版vol. 0.1

目前Namco的传说系列掌产化已经不是什么新鲜事了。从今年年底到明年，将会有《重生传说》、《纯真传说》等作品在PSP和DS上登场。但是原先在GC上推出的《仙乐传说》要移植给PSP似乎不是可能性很大的事情。还没等Namco放话，一位自称“Savage Snip3r”的网友却放出了自制的同人版Tales of Symphonia。这位朋友的本事也是够大的，居然在任天堂、SCE和Namco都没注意的时候同时动了这三个游戏大厂的“奶酪”，不过人家自制游戏的目的也只是娱乐，所以大家拿来玩玩就可以了。



跳跃的路易 Jump Luigi Jump

如果说GC上的某传说游戏被同人制作在PSP上只是一点小动作，那这个游戏足以让岩田聪和平井一夫俩人一起拿脑袋撞向写字台。任天堂的当家大作《超级马里奥》的第二主人公路易一直少有机会做游戏主角，除了《马里奥失踪记》和《路易的鬼屋历险》之外，大部分时间都跟在哥哥后面。这回他居然跳槽到PSP上做起了游戏主角，《跳跃的路易》游戏画面容易让人想起《纸片马里奥》，除了游戏背景略嫌简单之外，其他部分包括动作手感和游戏的难易度都比较好，算是同人游戏里做得相当不错的了。

恶搞公主 Hannah Banana v0.1

这个这个……同人玩家最大的特点就是让某个第一方游戏的主角出现在不可能出现的游戏平台上，这回的“Hannah Banana v0.1”就把碧奇公主也拉到PSP的舞台上。岩田还有宫本你们就不要再撞写字台了，人家同人玩家是因为有爱才把贵社游戏的主角做到PSP上的嘛。这个游戏的主题是让公主去拯救香蕉，游戏的操作很简单，估计Game & Watch也可以做出来。这个游戏实际上是作者为朋友的妹妹过生日制作礼物，喜欢小游戏的女生也和这位小妹妹一起来分享这个游戏吧。

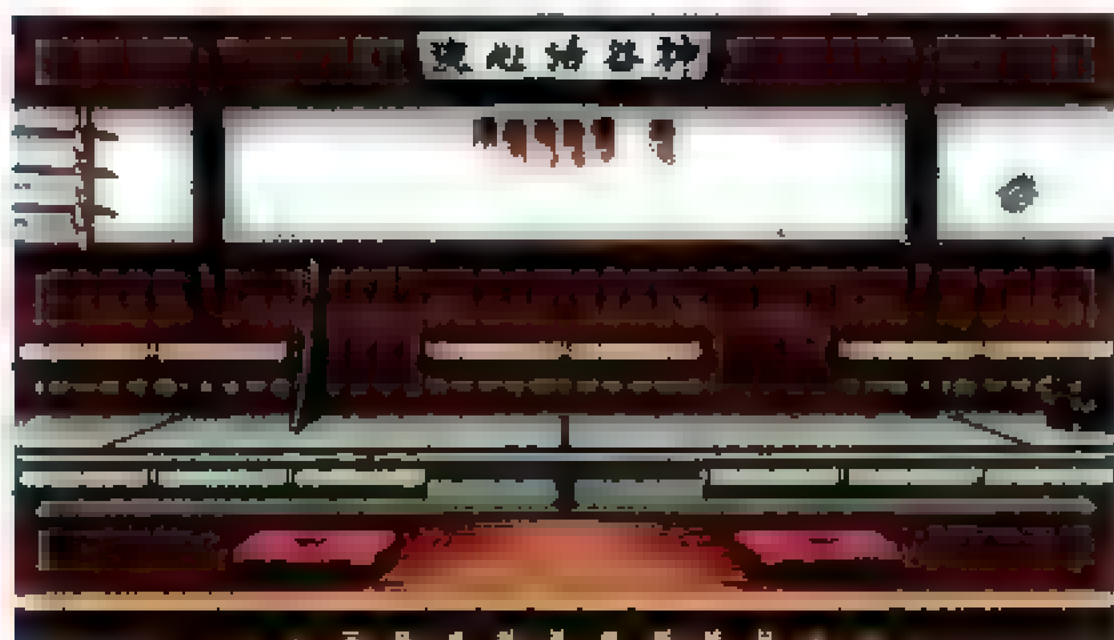
战争的时代 Times of War

这个“战争的时代”可不是PC上的即时战略游戏“战争时代”（War Times），而是一个同人自制的射击游戏。本游戏也已经有几个不同的版本了。新的版本增加了下面的内容：在游戏的OPTIONS里增加了教学演示；使用Special的时候，飞机会做出翻转的动作；游戏的画面得到了加强，游戏的程序得到了修正，许多小的细节都发生了变化，操作起来更加顺手；在存储/读取和最高分数显示的时候不再有BUG出现，在游戏里可以读取即时存档，游戏的intro可以直接跳过，游戏的音效也得到了加强。喜欢的玩家玩一下吧。

魔兽塔战1.31版 Tower Defense v1.31

《魔兽争霸3》里的“塔战”是非常经典的一场战役，许多玩家为之痴迷。继Namco、任天堂之后，在PC业界攥着牛耳朵十几年的“玻璃渣”

（Blizzard）也成为同人游戏题材的来源之一。这个“塔战”就是按照WarCraft 3的那个地图做出来的。只是由于开发者人手有限，又没有现成的美工素材，这个游戏的画面看上去简单了一些，使人看了之后联想到486电脑的时代。但是游戏里该有的要素还是有的，黑暗泰敌也没有改变。虽然说这个游戏远比不上PC的原版，但是看了它之后，你就知道暴雪的制作人员有多么不容易了。

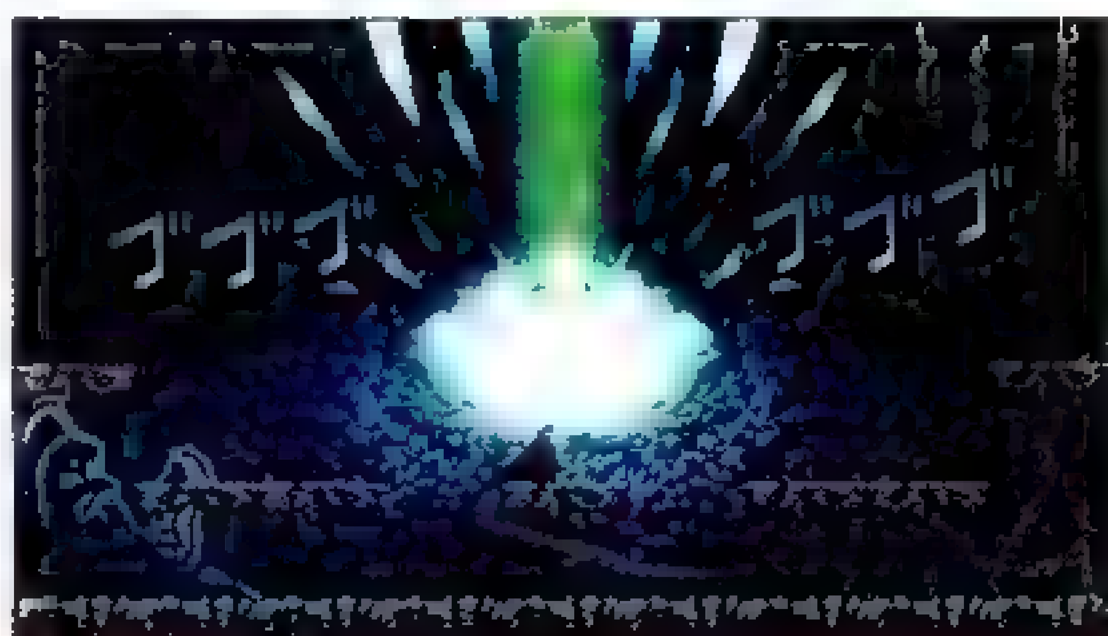


模拟城市OpenTTD 0.5.2

现在连DS上都有模拟城市了，但是PSP上还是没有这个游戏的影子。没关系，同人游戏制作者的威力是无穷的。在连续开发了多个版本之后，这次的《模拟城市 Open TTD》推出了0.5.2版。本作和以前几版相比做了如下改动：游戏编码升级，可以在最新的服务器上联机对战；音效处理使用了PSP本身的sound effects driver，代替了原来的SDL_mixer；音乐和音效还有音量得到了调整；游戏操作窗口针对PSP屏幕分辨率进行了调整。在正式官方的《模拟城市》PSP版登场之前，这个游戏应该是PSP上效果最好的模拟城市游戏了。

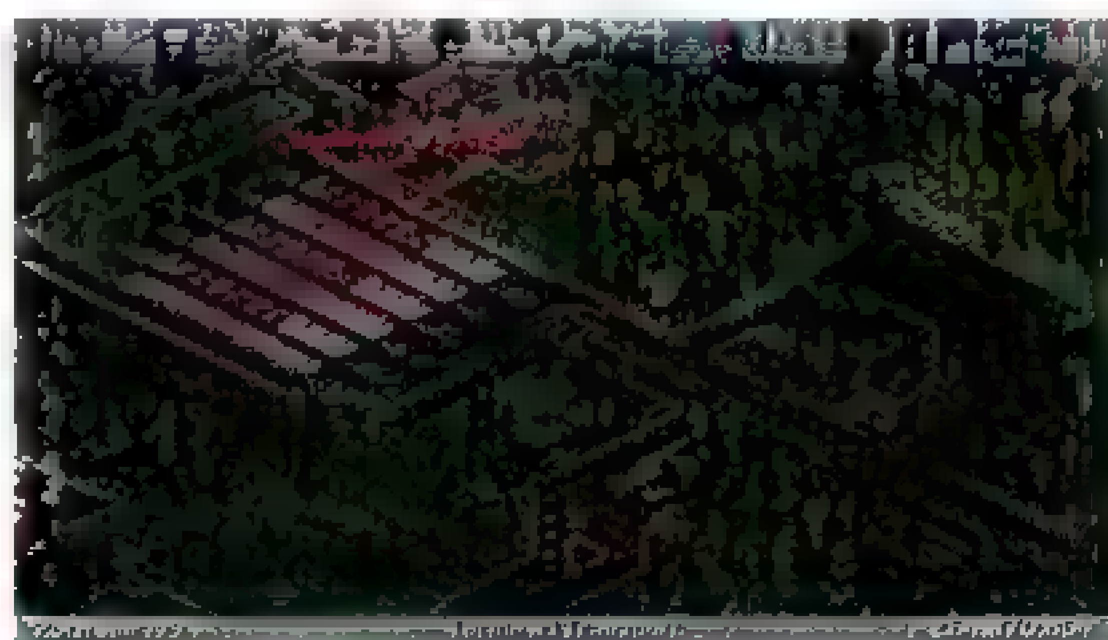
创世纪VII

《创世纪》系列是早期西方PC上的RPG经典，这个由国外玩家制作的同人游戏包括了《黑月之门》、《美德试炼场》、《蛇岛》和《银色种子》四个资料片。新版游戏有以下几处变动：加强了摇杆控制；新增加了4个区域，游戏的操作更加平滑，视觉效果更好；游戏的界面也做了一点修改。喜欢这个系列的玩家应该都是有一定岁数的，换成刚接触PSP不久的年轻人，这样的游戏玩起来可能不大适应，但是经典就是经典，这个是没得说。所以这个游戏专门推荐给喜欢《创世纪》的玩家们。



flAstro

这个是由Flashrooms制作的同人游戏，内容很简单，操作宇航员的飞船在外星球上降落。别小看了这个游戏，要把飞船在一定时间内成功地降落在环境险恶的未知之地是很不容易的，咱们国家发射个嫦娥一号还要花费这么多人力物力，搞载人外太空探测自然更有难度。何况火星也好冥王星也好，地球以外的地方环境一般都很严峻，搞不好着陆失败那就连飞船带人一起摔掉了。这个游戏还有存档与读档功能，还有隐藏的内容。游戏里还有操作指导，从这里可以看出开发者确实费了不少心思。

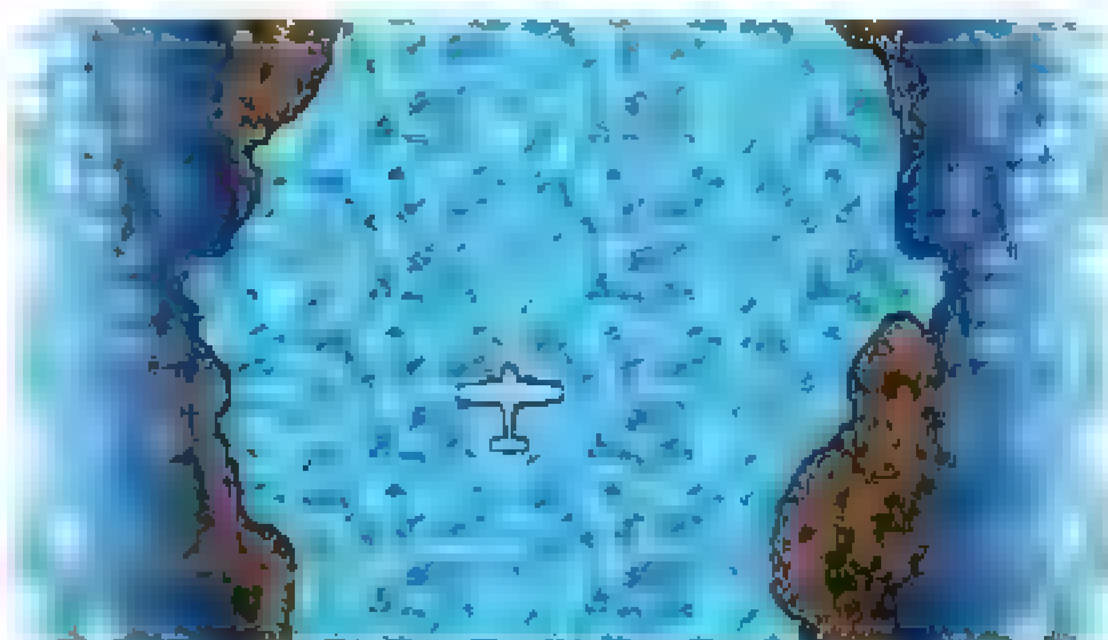


塔战

这是一款非常流行的游戏，与《魔兽争霸3》里的“塔战”相同，只不过将《魔兽争霸3》中塔战部分的角色更换成为经典始祖角色，塔战让许多玩家为之痴迷。塔战有一个经过作者精心设计的游戏地图，你在游戏中要合理的摆放防御炮的位置，能够将所有来侵犯的敌人，全部消灭掉，这个只是一个业余程序爱好者的小作品，虽然画面没有那么华丽，但是游戏性确实非常高的，装在PSP里面可以随时随地的锻炼一下自己的头脑，上班至于活动一下脑力是一件再好不过的事情了。

吉他英雄

这款游戏的大名就不需要多说了吧？这是一款制作非常优秀的音乐游戏，游戏当中的音乐非常好听，十分具有欧美R&B以及POP等一些乐种的风格，游戏与其说是移植，倒不如说是原创，作者原创了一些游戏音乐在里面，同时再配合完全原创的界面和音效使得这部作品在同人游戏中十分具有影响力。推荐大家尝试一下。



超级耀西

《耀西岛》可是在SFC时代最为出名的游戏软件之一，可爱清新的蜡笔画风格和完美的游戏性互相结合成为一款优秀的ACT游戏，如今这个游戏来到了本不可能来到的平台上，这就是sony的PSP，游戏是同人制作，游戏的关卡完全都是自己设计，游戏完成度目前并不是很高，但是已经初具规模性，在同人ACT游戏中已经算是一个比较不错的制作之一。喜欢尝鲜的朋友不如去试一试！

PSP全版本实用百问详解

Q：我的PSP是1000型的，能不能也像PSP-2000一样输出视频？新PSP的视频线可以用在老式的PSP上面吗？

A：现在PSP-1000型主机和2000型的周边产品中，线控耳机和视频输出线是不能通用的。因为PSP-1000不像新机器那样具备硬件上的视频输出功能，所以不能使用PSP-2000的视频线连接到电视上。但是旧P还是可以通过一定方法输出视频的。要输出到电脑上的话，可以使用输出软件RemoteJoy4iRS，这个软件是新旧机种都可以用的，而且还可以很方便地录像。如果想要连接到电视的话，可以使用老机器专用的外设PSP2TV，这个东西可以通过AV和S端子连接到电视机上，还可以插上一个PS2的手柄代替PSP。但是这个设备需要动手改机，对机器的外观也有一定影响。

Q：我想将PSP连到电视上玩游戏，但是在连接的时候显示“只支持逐行输出”，我家的电视是隔行扫描的，能够玩游戏吗？

A：现在PSP的内部固件依旧只支持逐行信号的游戏输出。虽然一些自制软件如PPX的最新版有了调节逐行和隔行的功能，但是SCE的官方程序还没有一个能够让PSP通过隔行信号直接玩游戏的。所以依照你目前的情况，只能更换电视机了。

Q：所有的PSP视频都可以在VIDEO选项下面观看吗？

A：目前PSP支持的视频文件格式虽然比过去多，但是能够直接在VIDEO下面观看的还是MP4格式。PSP专用的播放软件可以支持多种格式的视频文件，其中主流是MP4、PMP-AVC、AV等等。这些高清格式的影片是需要借助播放器的帮助才能观看的。现在流行的播放软件有PPA、PSPlayer Media等。

Q：为什么我下载的PMP格式的电影只能在PSP上观看，一使用视频输出就会出现警告？

A：现在PMP格式的电影文件不能直接用PSP的VIDEO选项观看，必须用播放软件来看。以最新版本的PPA为例，在使用播放软件的时候，先把PSP连接到电视（不要打开视频输出），之后直接进入PPA，按方块键进入设置界面，再修改Video Mode选项，选择与电视连接相符的设置，使用AV或者S-video线的话用Composite，使用隔行的色差分量线用Component Inter ace，选定之后直接切换视频输出，就可以在隔行的电视上观看PMP的电影了。

Q：我想自己制作PSP的视频文件，不知道用哪个软件好。

A：如果你想在自己的电脑上制作PSP能够播放的视频，首先你得安装暴风影音和AviSynth这两个程序，这样就可以将多种视频文件转换成适合PSP格式的了。最简单实用的转换软件是3GP Converter，在设定好画面比例和输出途径之后，你可以将常见的AVI、RMVB等格式的文件直接拖到3GP Converter的视窗里，就可以直接进行转换。

Q：能够将DVD的视频制作成适合PSP播放的格式吗？

A：可以。不过做起来比较麻烦。首先你得使用从DVD中分离视频/音频的软件如DVD Decrypter，提取字幕的软件如Gord an Knot，还有许多视频处理软件。关于具体制作的教程，许多网站上有，而且很详细，这里就不说了。这个转换的专业性要求比较高，做起来很繁琐，如果你不喜欢麻烦的话，还是直接去P2P上找PMP的资源比较好。

Q：PSP可以像MP5一样直接播放RMVB的影片吗？

A：PSP早就有播放RM格式影音资料的播放器了。理论上讲，一台电脑能够放RM的话应该就可以放RMVB，但是不要忽略一个问题，那就是机器的运算频率。和现在普及的电脑不同，PSP的主频最高只有333MHz，仅仅相当于

Pentium 2的机能，所以用PSP播放RMVB在技术上很难实现，目前可以播放的软件也只能放出声音与画面不同步、像幻灯片一样的图像。不能说以后就没有能够更好地支持RMVB格式的软件了，但是现在还是务实地选择其他格式吧。

Q：PSP上能用的模拟器一共有多少种，以前所有机种的游戏都能玩吗？

A：以PSP的机能，早期的游戏机几乎都可以被模拟。像ATARI、FC、SMS、MD、SFC、PC-E以及Sony自己的PS都可以被模拟。掌机方面GB、GG、GBA、NGP的模拟器比较完美，街机方面，CAPCOM的CPS1、CPS2和SNK的NEO GEO都已经模拟得很不错了。其他一些机种的模拟器还不完善，至于PS2时代之后的机种……还是等PSP2出来再说吧（笑）。PMP的资源比较好。

Q：为什么我下载了FC的一些游戏，但是用PSP的模拟器玩不了？

A：FC游戏的ROM格式不是统一的，有一些游戏，尤其是后期一些非正式授权的游戏，采用了不同的Mapper和新技术，其卡带构造与任天堂统一规格的卡带已经有很大差别了。不过PSP的FC模拟器像PC上的模拟器一样，是不断进步的，所以以后也可能会支持这些游戏。此外还有一个问题就是有的游戏在从卡带中提取程序的时候没有dump好，从而形成了bad dump，所以不能被模拟。

Q：我在玩MD游戏的时候，同一个ROM有的时候显示日文，有的时候显示英文。这是怎么回事？

A：早期的MD还有其他一些机种的一个游戏包含了美日或美日欧三个版本。查看一下ROM的名字后面是不是有JU或者JUE的字样，有的话那就是多版本合一的ROM。这个在主机版本设定的时候会根据你的设置优先选择版本，默认为自动的时候往往显示美版。

Q：我是一个CAPCOM迷，非常喜欢玩CPS游戏的模拟器，如何在PSP上和人一起对战呢？

A：首先对战的两台PSP必须安装有支持通信对战模式的模拟器和想玩的ROM，之后一人在选择ROM的时候按□键就可以创建一个对战游戏，另外一人选择加入游戏，就可以用无线LAN进行对战了，无论是格斗还是横版过关都可以。不过两个人必须保持在一定距离之内，否则有断线的可能。

Q：冒昧地问问，有没有可以在PC上玩PSP游戏的模拟器？

A：虽然PSP的主频率很低，但是目前还没有能够正常运行一个游戏的PSP模拟器出现。大概是因为PSP的设计功能太多，模拟器的开发有一定难度的缘故。而且PSP本身作为掌机，用模拟器的话就丧失了随时随地play的乐趣，意义也不大。掌机毕竟是拿在手里玩的，不是吗？

Q：NEO GEO的模拟器和NEO GEO CD的模拟器哪个更好一些？

A：这两种主机都是SNK针对街机MVS基板开发的家用机互换系统。NEOGEO卡带机严格地说应该叫AES，使用的是容量较低的卡带，换成ROM的话一个大概十几M到几十M的样子，而NEO GEO CD使用的则是CD载体，使用ISO格式的话很占空间，但是音质比卡带机要好。至于该挑哪一个就看你对游戏音乐质量和游戏容量的取舍了。

Q：PSP上的PS模拟器需要什么样的版本才能运行？

A：PSP要运行PS的模拟器，最基本的版本是3.02。3.02OEA只能运行官方放出的PS游戏破解版，3.02OEB就可以运行自己转换的PS游戏了。3.03OEA可以支持使用压缩的PS镜像和自己在游戏内添加攻略。现在玩家们的PSP通用的版本多是3.71M33-4以后的，运行PS模拟器已经比较完美了。

Q：我的机器已经升级到3.71M33，但是在进入PS模拟器的《生化危机2》的时候，游戏在出现警告画面时就死机了。

A：自己转换的《生化危机2》使用初版的3.71M33是必定会在暴力警告画面的时候死机的。但是把机器升级到3.71M33-4就没有问题了。无论是Leon篇还是Clair篇都可以顺利地进入。

Q：我自己以前收藏的PS光盘怎么样才能转换成PSP格式的模拟器文件呢？从网上下载的PS游戏镜像能够直接转化为PSP能用的格式吗？

A：首先你需要把PS的ISO转换为PSP格式的软件，如PSX2PSP。之后用制作光盘镜像的工具如Alcohol120%、UltraISO等将你现有的PS游戏光盘制作成ISO格式的镜像文件，再使用转换软件将ISO转为PSP支持的EBOOT.PBP格式了。而从网上下载的PS光盘镜像必须是ISO或者BIN格式的才能直接转换，如果是MDF/MDS、CCD等格式，可以先用UltraISO将其打开，然后另存为ISO格式，之后就可以转换了。

Q：PS游戏的盘数超过1张的时候，如何在游戏中换盘？

A：如果是向FF那样存档后换盘的游戏，可以在存档之后直接更换PS模拟器的盘。但是如果是MGS那样需要在游戏中换盘的游戏的话，就必须使用光盘合并软件了。首先将机器升级到3.71 M33-4以上，之后用popstation_md软件将多张光盘（最多5个）合并为一个文件（EBOOT.PBP），之后新建一个文件夹，将EBOOT.PBP放进去，连同文件夹一起拷贝到PSP记忆棒中的“PSP/GAME”目录下。在游戏的时候，当提示换盘时，选择要更换的光盘编号，稍候片刻就可以了。在下一张盘里存档关机以后，再运行游戏时会提醒你从哪张盘开始，选择对应的光盘编号即可。

Q：为什么PSP版的《恶魔城：血之轮回》操作手感和《月下》相差那么多？KONAMI的制作水平退步了吗？

A：《血之轮回》是根据1993年PC-E版的原作重新制作的，其操作手感与PS以后的恶魔城差别当然比较大。但是这不能说明KONAMI的制作水平退步了，它们这样制作往前是为了再现原作的特点。其实以前的恶魔城操作感觉习惯了也挺好玩的，许多从FC时代过来的老玩家都会有这样的感觉。

Q：我下了《大蛇无双》这个游戏，但是除了吴国和蜀国第一章之外，选其他的章节在战斗准备读地图的时候机器就会死掉。

A：《大蛇无双》的死机问题是由于Bad Dump造成ISO内部文件错误导致的，可以手动修复。具体修复方法是：使用二进制编辑器（如winhex）打开大蛇无双的ISO，查找16进制数097C0300B8030000，之后把开头的09改成07，即077C0300B8030000，最后保存ISO，就可以正常游戏了。

Q：我在玩《战神：奥林匹斯之链》的时候，打到地狱关卡里放下两个圆盘跳过去的地方，总是跳不过第一个圆盘，还需要开启什么机关吗？

A：不需要。这里所有的机关只能放下两个圆盘。要通过这里，唯一的方法就是用二段跳跳过去。注意要在第一个圆盘的一端尽力往对面跳，跳到最远的地方再跳第二段。必须把握好手感才能跳过去。

Q：我可以从3.52M33升级到DA最新的系统自制固件，3.72hx吗？

A：呃！关于这个问题我想先说明一下，首先3.72HX并不是DA的作品，3.72HX是另外一个自制固件小组推出的自制系统，它同样也可以支持3.52M33的升级，不过这个固件由于完全参考了DA的源代码，所以和M33系列基本上没有什么太大的区别。不过由于毕竟不是DA本人制作的，所以在技术方面还是有很多欠缺的，最大的问题就是不能够运行PS游戏。这个问题实在是很让人头痛，虽然现在DA的M33版本只是更新到了M33-4，但是从稳定性和长远性上来说仍然是最为稳定的。

下面回答一下你的问题，使用3.52MM33升级必须要先将3.52M33升级到m33-4版本，接着先下载3.71M33的傻瓜包就可以升级到3.71M33。升级需要注意的就是你的PSP电量必须要在78%以上,才可以进行升级。3.71系统已经改成类似于官方形式的升级模式，所以看到类似于官方模式的界面时也不要很紧张，你并

没有升错,目前为止DA最近的更新就是3.71M33-4,你可以下载补丁直接升级到这个版本。

Q：我捉了七八只雪狮子王，打死了三四只雪狮子王，怎么也打不到雪狮子的锐牙，这是为什么？

A：要锐牙的话，需要用火属性武器攻击头部，积蓄值如果够了的话，就会断牙，在任务结束之后的报酬中，有一定几率会得到“雪狮子的锐牙”，但必须是上位任务才有哦！

Q：新版PSP2000已经出了很久了，那么现在还会存在亮点的问题吗？还有就是新版PSP2000想要接入电视的话，还需要什么设备？

A：亮点问题一直都会存在，甚至包括时下最为尖端的液晶电视，只要是液晶点阵构成的产品，都会出现亮点问题，你在购买的时候请一定要小心仔细，好好的看看屏幕上亮点是否存在。最好用黑白的背景来检测一下PSP屏幕上的亮点。

想要使用PSP外接视频的话，那么就需要用到PSP2000专用的视频输出线，视频输出线分为D端子和普通AV用。D端子的视频线不但可以直接显示XMB，还可以使用它来玩家游戏，不过AV线就只能在XMB下欣赏电影了，想要玩游戏的话，你的电视一定要支持逐行扫描！目前这两根视频线都已经有盗版出现了30多元就可以买到。

Q：想问一下不可饶恕你的汉化版什么时候出现？

A：《不可饶恕你》是登陆白金殿堂的电子音乐小说，游戏一出来就受到众多玩家关注。到目前为止《不可饶恕你》有两个汉化组在进行汉化，第一个就是CG汉化组，第二个就是PSPchina汉化组。目前为止PSPchina汉化组已经放出了95%圣诞汉化版本，玩家们可以去各大PSP论坛下载，CG汉化组完全版作品打算在元旦的时候推出！

下面是相关的介绍：

我们坚持了下来，这个汉化补丁也许并不大，但是她凝聚的是我们18名汉化成员的汗水和心血。没有组员们齐心协力，通宵达旦的加班加点赶工，我们也不可能这么快见到她的诞生。在这里对大家说一句：谢谢……由于文本庞大，（500多个小文本，近90万字）因此错误和疏漏再所难免，我们也会收集大家的意见，继续更新，直到我们自己满意为止。对那些追求完美，吹毛求疵的玩家来说，还是建议你们等等以后的最终版。这次的汉化，不是为了任何人，完全是凭组员们对这款游戏的热爱，才能坚持到了现在。因此，我们不接受任何的恶意攻击和讽刺挖苦。仅用自己微薄的一份力量，给大家揭开这款游戏的面纱，一起体会她的魅力和精髓。

从宣布“不可饶恕”汉化至今，刚好1个月零2天的时间。至此我们在圣诞决定放出一个汉化预览版，与广大P友先睹为快PSP第一款竖版游戏本地化所带来的乐趣，由于时间短，游戏文本工作量大（约1.6mb），在汉化组成员的共同努力下，PSP 不可饶恕汉化版文本已经95%汉化，但是还未经过最后的润色和修订，可能会存在很多问题。希望P友多积口德，支持汉化组的持续发展，如果你觉得不爽，可以不用，等以后的完全汉化版。最后祝大家圣诞快乐！

文本翻译进度：
第一章 100% 一润
第二章 100% 一润(100%)
第三章 100% 一润(100%)
第四章 100% 一润(100%)
第五章 100% 一润(100%)
report 40% 一润(40%)
番外篇 100% 一润(100%)
感谢汉化小组

Q：PSP2000的内存已经到了64M了那么我们是不是就可以运行更多的模拟器了？街霸3.3可以在PSP2000上运行了吗？

A：是的PSP2000的内存确实已经达到了64M，不过64M并没有完全分配给自制软件作者，PSP2000刚刚出现之后软件开发作者的可使用内存仍然还是32M，直到DA发布3.71M33-3后才将自制软件作者的可用内存提升到54M，这样一来自制软件就会拥有更多的运行空间。到目前为止NJ出品的CPS2模拟器已经完全不用转换ROM了但是你所说的街霸3.3能不能玩，这个问题。现在还没有支持CP3的模拟器，不过由于CP3采用的是CD基板，所以PSP运行起来就会遇到一些困难。但是我相信这个世界上还是会有奇迹发生……

Q：PSP还能坚持多长时间？SONY下一代掌机什么时候出厂？

A：嗯！这个问题有些不是很好回答，以PSP目前的状态来说，小P还能够坚持很长的时间，因为现在SONY将很大一部分重心放到了PSP上，这样一来一些著名的大作就会接连不断地出现在PSP上面，我想最近大家正在玩《大蛇无双》吧？KOEI的《大蛇无双》就是一个很好的例子，光荣这次可算是给足了PSP面子，大家想想看，以往的PSP上面无双作品都是些什么？容量不但不大，而且还改成了走格子的类型，虽然说这种针对掌机的转变也许是企图开发出一种全新的模式，不过这样一来就大大地降低了无双的自由性。毕竟无双的宗旨就是在广阔的地图上进行战斗，无论是流畅感还是自由度以及以一敌千的那种感觉都是无双的优秀所在。所以PSP上本次登陆的《大蛇无双》才算是掌机上一款真正的无双作品。有了这样的好游戏，PSP在玩家的人气度方面自然就要UP！UP再UP！而且3月4号马上就要出现的新作战神，也成为了拥有PSP的玩家必玩之作，总之以后会有更多优秀的游戏作品登陆PSP。士官长估计PSP说不定能够活的和PS2一样长。要说PSP的下代掌机什么时候出？我们已经知道PSP初代可以完美运行PS游戏，那么PSP的后续产品也就应该能够完美运行PS2的游戏了吧？2009年说不定会有后续产品的消息哦！请继续关注我们psp。

Q："寂静岭美版CSO共有多少MB？三天后老板要从日本给我带日版UMD"寂静岭ZERO"不知道三周目的道具能否与日版互换？

A：寂静岭美版CSO后的容量大概是400多MB，当然这是在将其它除了美语之外的语言Rip之后所得到的容量，实际容量并不是很大，可以说是一款相当不错的塞棒子游戏。你的意思应该是美版的三周目存档能不能用在日版游戏上吧？答案是不可以用在日版的游戏上。所以你要是想玩日文版的话，就需要重新在打一次了。

Q：1、PSP本机如何查看记忆棒的容量？

2、请帮我分析一下6月——8月PSP2000新机型的价格。

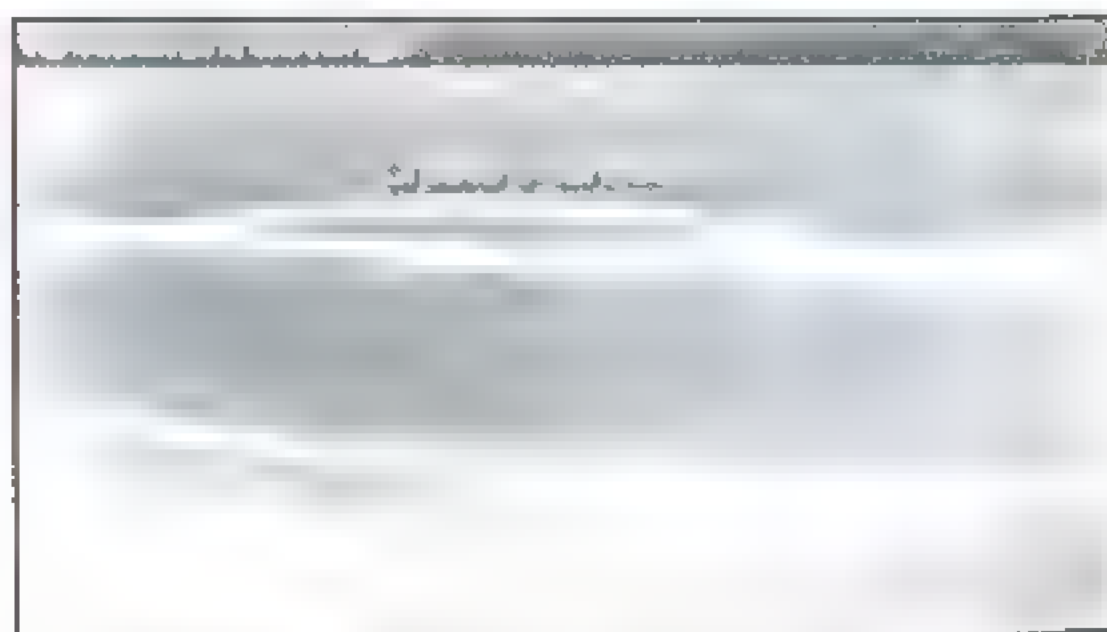
A：1、如何利用PSP本体来查看记忆棒的容量呢？首先打开PSP，在XMB菜单下，移动到照片的位置，接着按下三角键，选择最下面的信息一项，即可看到记忆棒的容量，它们分别是："用户可以使用容量"还有记忆棒"剩余容量"，最后一项就是记忆棒所对应的"MagicGate"，当然如果你所使用的记忆棒是组棒的话，那么这个选项后面应该是不明两个字。

2、士官长我并不是一个行情的估算师，也对外面的市场风云变化不是很了解，所以特地为了你打听了一下，我们这边的电玩店。目前春节过后，新版PSP的价格已经开始回落，回落到春节前的价格水平线上，北京这面的价格现在1700元左右就能够买到一台全新的PSP2000，以及与PSP相关的周边，比如说数据线、贴膜、包包，当然最重要的就是一个4GB的记忆棒，1700元可以搞定一套PSP已经是比较划算的了，PSP新版在国内的市场会很稳定，6月份到8月份的价格不会变化太多。

Q：如果说《怪物猎人2G》出售的话,你会最快给我们吗？还有,PSP主题应该放在哪个文件夹里？

A：这个伟大的游戏，我们当然会在最快的时候奉献给读者们的，因为很多读者都不愿意等待的时间太长嘛！所以游戏出现之后我们会第一时间放到光盘中，让读者们玩到这款大作。

PSP的主题文件放在PSP目录下面的theme文件夹下，这个主题功能是3.71才支持的全新功能，放到文件夹下后可以在XMB的主题选项界面下看到你所放入的主题，同时它还会有预览功能在里面。



Q：为何刷成了3.71 M33-4后，我玩《MHP2》时，我把机器休眠之后,大概半个小时左右吧,我在开机后机器就亮一下绿灯之后就不亮了,机器也没开开,之后再开机,机器就重启了？还有给我们解释一下在恢复模式开关插件是怎么回事？详细点，谢了。

A：这个问题在使用3.71的系统时很多玩家都发生过这种情况，这就是所谓的待机后死机的症状，不过发生的几率很低很低，所以希望大家在玩游戏的时候虽然有时选择休眠但也一定要养成多多存档的好习惯，不然的话，存档丢失可就得不偿失了。3.71M33-4在使用的时候发生赵读者这样的情况的人也有很多，不过士官长在使用的时候却没有发生过此类的情况，所以希望赵读者养成存档的好习惯哦！

恢复模式是在2.71SE自制固件中加入的一种系统，这个系统能让你的PSP变得更加强大，比如说挽救你已经变成了半砖的机器，或者在里面调整一些如隐藏图标、跳过开机LOGO等实用的小功能，进入恢复模式的方法就是开机时按住R键就会来到恢复模式中，其中菜单中的Plugins选项就是插件功能加载选项，在里面只需要选择自己已经安装到PSP根目录下设置文件夹的插件就能够开启相对应的插件。插件的作用就是辅助你的PSP来完成PSP本身所不能达到的能力，比如说使用金手指，使用一些快捷关机、休眠的功能等等，一些常用插件可以很好地帮助，玩家们做一些省力气的事情。在这里推荐一些好用的插件：金手指插件CheatMaster、快捷关机休眠插件quckexit、PSP模拟器增强插件POP等等……这些插件我们会在以后为大家附送最新版本，敬请期待。

Q：快餐店是不是有无线上网的环境啊？

A：没错一些咖啡店啊、酒吧啊，或者是麦当劳之类的大型快餐店都会有无线wifi支持，只要你的PSP设置了网络那么就可以在哪里进行无线上网。

Q：PSP1000的32M内存和PSP2000的64M内存在玩游戏的时候有明显的区别吗？是不是以后一天PSP1000会无法玩游戏了？

A：不会的，SONY是不会放弃PSP1000型用户的，两种版本的PSP都可以现在的游戏，并没有什么实质性的区别，sony推出的64M内存版PSP只是将很大一部分内存给予了UMD，这样一来游戏在读盘的时候就会变得快些，而且会支持一些其它占用大内存的固件，比如说“SKYPE”等等……

PSP1000将会和PSP2000同步走完它们的路，请你放心。

Q：我家在吉林市，有哪里可以买到PSP的用具？

A：吉林省的一些电脑配件城或者是游戏专卖店会有你所需要的周边，是在找不到的话，你可以选择上网购买，比如说淘宝等一些著名的虚拟平台交易系统，在上面选购之后就可以在家里等着送货上门喽！

Q：我是1000型PSP用户，用的是3.71-M33上期给了我们不少主题，怎么换主题的啊？还有3.80M33-5怎么装，教的仔细点。

A：安装主题的方法是在PSP目录下建立一个THEME的主题文件夹，之后将主题放入里面就可以在XMB下选择使用，3.80M33-5安装之前必须要首先安装3.80M33的完整傻瓜包才能够安装M33-5，本期的光盘内就附送了到目前为止最新的自定义固件升级程序，里面有很详细的升级方法。

Q：我是1000型PSP用户，使用的是3 52M33-4系统，为什么有的时候我玩DJMAX时，刚开始的时候能玩，玩了一段时间后，再玩一进游戏就不能读取游戏，这个游戏就玩不了了，并且《PATAPON》一进到NOW LOADING的时候就不能读取游戏了，这到底是什么原因呢？

A：赵读者的PSP问题其实很好解决，你现在使用的3.52M33-4系统的兼容性已经不能够良好兼容3.70以上的游戏了，所以最为妥善的解决方法就是安装DA出品的最新自制系统，目前的系统是3.80M33-5,本期光盘内已经附送了完整的傻瓜包，请配合我们前面的教学使用。安装好最新的自制系统之后在界面下按SELECT键即可调出XMB菜单，在UMD ISO MODE选项下选择Sony NP9660即可解决《PATAPON》在开始读取处死机的问题，DJMAX如果你的ISO本身没有问题的话，那么升级到最新系统说不定能够帮助你解决这个问题。

Q：《FF7核心危机》中的源氏装如何入手？在不用金手指的情况下？3.PSP的无线上网功能怎么用啊？4.Play Station PHone什么时候出啊？

A： 一连问了这么多问题，让我好好想想先！首先是源氏装备的入手方法，你可要看仔细了！

1.源氏の铠：入手方法是D.M.W里所有达到%100 系统自动获得源氏の铠

效果:HP99999上限突破+永远立直+始终自动徐徐回复HP

源氏の小手:入手方法是9-6-4任务开宝箱获得

效果:伤害99999上限突破+永远会心一击

源氏の兜:入手方法花100万钱在ネットツョップ...商店买到(9-5-4任务开箱子可获得此商店)

效果:AP、MP不消费+永久ライブラ——B(可以看见怪物状态)

源氏の盾:入手方法任务7-6-6遇魔欲壶后按顺序攻击(钱投——すてみパンチ——伤害魔欲壶99999——八刀一闪)(基本上一次搞定)遇到魔欲壶后等它说话它会让你使用钱投技能,这时候你就使用钱投技能攻击它, 使用一次就好,然后它会鼓掌;然后它又会要你使用すてみパンチ技能使用一次攻击它就好,然后它又会鼓掌;它接下来要你一次就伤害它99999HP 这时候你可以选择使用すてみパンチ等神技攻击它99999HP。

攻击一次就好,然后它又会鼓掌,它接下来会要你使用八刀一闪,这时候你就要碰运气了,你的老虎机摇出八刀一闪攻击到它后就可以获得源氏の盾(建议装配2个MASTER的八刀一闪的魔石,加强出现八刀一闪的几率)

效果:全状态防御全属性吸收.始终处于魔物防状态。

2.PSP上网的步骤其实很简单,首先你需要一个支持PSP上网的无线网卡或者一个无线路由器。现在许多玩家上网都使用神卡,因为它不但支持PSP而且还支持NDS,同时还可以虚拟AP使另外一台电脑通过无线网卡连接上网。这种网卡淘宝上很多商家都有卖,平均价格在80左右,很划算,(搜索关键词"神卡"),接下来就是PSP的设置步骤,首先来到PSPXMB界面下,选择Network Settings选项,选择之后会出现两个选项一个是"AD Hoc Mode"另外一个是"Infrastructure Mode。"第一个是PSP直接连接的时候使用,而第二个则是上网的设置。

进入Infrastructure Mode后就会看到"Select a connection to edit"界面,如果你一次都没有上过网的话,就要选择"NEW Connection"。接下来起一个名字后就会进入WLAN设置界面。这里有三个选项,接下来选择Scan,这是系统会自己搜索附近的无线信号。如果附近有无线网络信号的话,那么就可以搜索到一个无线路由的信号,这时我们按圈键进行确认。

这里需要注意的是,如果刚才搜索到的无线路由是需要密码的,那么就要选择那就选择wep,如果没有密码就直接选择none。接下来就是一系列的设定,会有Easy以及Custom两个选项,选择easy的话,系统就会自动为玩家们设置与路由器相关的一切信息,其中包括IP地址、DSN地址,代理服务器使用之类的等等,如果在外面有热点区域的地方联机推荐这种方式,如果钥匙在家中那么就要自己进行设置,在IP AddressSettings里面有三项,我们选择第一项AUtomatic来进行自动分配IP地址,如果自己知道自己电脑的IP那么就可以选择Manual进行手动设置。

进入手动设定IP地址之后,我们就可以看到5排地址,这个和电脑上面的IP设置基本上都是一样的,从上至下分别是IP地址、子网掩码、默认路由(网关)、首选DNS服务器地址和备用DNS服务器地址。其中IP地址需要你进行输入,这里设定之后就会自动保存在服务器里面。这些都设定好之后,你就可以打开互联网选项,在里面输入网址来上网了。

3.至于你所提到的PSP电话版本么,sony目前还没有打算进行这个型号的制作,不过你想打电话的这个愿望,sony已经联合skype进行制作了,在下一个固件版本的升级中,sony会将skype功能包含在里面,更为具体的请看我们的热点部分吧!

Q:很想玩中文游戏,不知道汉化小组们在游戏推出多久后能完成汉化?还有杂志光盘里卖弄能否奉献中文游戏?

A:随着汉化小组的越来越多,中文游戏也是不断地为玩家们奉献出来。汉化游戏主要还是看这个游戏的火爆程度,如果某个PSP作品的名气非常高,比如说《怪物猎人2G》之类的作品,相比汉化版会出现的很早,而且素质也会很优秀。

中文游戏我们当然会送上,这期我们就为大家送上由PSPchina汉化组制作的《不可饶恕你》的完全汉化版以及天幻小组汉化的PS版《最终幻想9》的完全版。

Q：我是PSP1000型的用户，我怎么能让PSP连接电视输出游戏画面，就像PSP2000一样？

A：想要连接电视的话，PSP1000是做不到的，因为它没有2000型的视频输入接口。不过你却可以用它来连接电脑显示器，在PSP1000主机里面安装irshell3.81之后就会自动带有显示器输出功能，准备好一根USB线之后，你就可以选择里面的输出功能来进行显示器上的游戏了。不过目前这个软件并不是很完美，在运行一些游戏或者退出游戏的时候会死机。

Q：就现在来说PSP2000和PSP1000除了价格和厚度之外，还有什么明显的区别吗？

A：区别还是很大的，PSP2000除了薄了一些之外，还加入了视频输出功能，其中内存也由原来的32M增加到了64M，这点对于模拟器爱好者来说可是一个相当好的消息。而且日版的PSP2000还支持电视功能，只需要一个电视接收器，就能够随时观看电视节目。

Q：到09年底会不会再次换代更新？

A：照目前PSP的情况看来，sony不会在短时间内推出PSP的下一代产品，因为在08年和09年间还会推出许多优秀的游戏作品，即将推出的《实况足球2008》以及3月4日会发售的《战神——奥林匹斯之链》等优秀作品，前段时间，在PSP上曾经发售了两款以创意为主的游戏，一款是《勇者别嚣张》另外一款是《PATAPON》，不知道从什么时候开始SONY也开始走以创意为主的游戏作品，这两款作品发售之后，好评不断，实在是让人感到非常惊喜，许多玩家都希望SONY能够继续发展创意为主的路线，这样一来也许就不会有玩家再说PSP是花瓶一个了，sony在今年的展回上，宣布了许多PSP支持的项目，比如说我们在热点中提到的PSP新固件将会支持的skype功能，以及专门对应的周边产品，外接键盘等等。其次就是与其相关的软件阵容，在今年sony将会更加注重PS3和PSP的连动功能，PS3所支持的蓝光电影，也将会通过特殊的专用转换软件传递到PSP上，也许转换速度玩家们可能不会相信，转换速度只有短短的3分钟，这实在是让人吃惊的速度，可能许多玩家们都有自己转换电影的经历，如果电脑配置高一些的话，转换1个小时的电影最快也需要20分钟左右，但是通过PS3转换一个电影却仅仅需要3分钟的时间。

如果你想现在想要购买PSP的话，那么并不算太晚。相信PSP的前景还是一片大好，更多新系统的加入、更多好游戏的不断推出、更多好玩新奇的自制软件、更多可以在PSP上随时观赏的电影，你还有什么理由去拒绝这么优秀的一个多媒体的便携掌上娱乐系统呢？想想看PSP目前最为吸引人的功能是什么？那就是丰富的多媒体支持，以及新固件新功能，如果你是一个怀旧玩家的话，那么PSP上能够完美模拟PS游戏将是对你最大的吸引。

Q：《王女联盟》中如何获得魔剑士？

A：首先《王女联盟》还并没有推出PSP版本，看来你问的应该是GBA版本的，在解释这个问题的时候，先说一下，PSP版本的《王女联盟》应该会在1月24日的时候推出，游戏是完完全全按照GBA版本移植过来的，游戏在内容上增加了一些卡片以及全新的故事情节，看来喜欢玩这款游戏的你要在PSP上奋战一番了。下面我就来回答你所提出的问题，想要在BF20中打败アイギナ就可以救出那个少女，这个少女就是魔剑士拉塞尔的未婚妻。然后在下一场战斗BF21 阿姆特拉姆广场中，只要临近他就可以让他加入，这里需要提出的一点是，他加入时士气装备不是重新计算的，而是直接继承的，尽量不要打他。

Q：我想购买一台PSP，但是现在市场上有两种，一种是PSP2000另外一种是PSP1000，我都不知道买哪种好了，实在是非常的迷惑，不知道能不能帮我解答一下这个问题。

A：赵读者的问题，想必如今也有不少玩家同样也会遇到这些问题，那么我在这里简单的为大家介绍一下买机所需要注意的一些事项，这也算是一个小小的新春导购专题吧^_^！

现在的玩家要买PSP都会买新版，老版本的价格也会越来越低。目前新版的价格在1360——1450之间，这个价格都是商家自己决定，和日版美版没有什么关系。目前在商家处购买PSP都会推荐你购入他们为你提供的套装价格，套装内容是普通版PSP原配，一个4G的棒子以及PSP屏幕所必备的保护贴膜，如果你要是还需要一个耳机的话，那么和BOSS说一下，估计BOSS会以很低廉的价格卖给你的。以上所说的全套PSP下来的话，价格是在1700——1750之间，价格有可能还会低于1700，不过能不能遇到好的商家就要全靠你自己的人品了。

买到PSP后让我们看看PSP普通版的包装里面都有什么！港版2006首发系列一共有三款颜色，它们分别是黑、白以及银色。黑颜色的主机在外包装的正面明显的位置处印有“PIANO BLACK”的字样，这在老版本的包装上是没有的，如果你要购买的港版的机器，那么在外包装上我们还能看到中文的介绍，例如PSP和SCE的版权说明等等。

在包装里面有一个充电器、电池被单独拿出来放在一边，剩下的就是一台PSP主机。如今的新版PSP版本都是3.60，可以直接使用M33.360进行破解。其次玩家们需要注意的就是新版老版PSP的一些不同之处。

1、红外线发射器被去掉。

2、无线网络的开关从主机左下移动到顶侧，开关的设计与老版PSP的UMD开仓键比较类似。

3、老版PSP的四孔扬声器变成了两个孔，并且从主机的低端移动到了正面的偏上方，这样避免了老版PSP会因被其它东西盖住而发不出声音的问题，在音质方面几乎没有改变。

4、耳机线控的插口处发生了变化，新、老版的线控无法通用。同样要用到这个耳机插孔的新版PSP的视频输出线自然也无法应用在老版上。

5、新版PSP线控被重新设计，大幅降低了误操作的可能。

6、新版PSP的十字键经过重新设计后，手感变好。老PSP十字键的蹩脚以及方块键不灵敏导致不少玩家以此攻击PSP和SONY。即使后来厂商做出一些调整，但是PSP十字键不好用的试试也都被大家所承认，要不许多周边厂商为什么还要费劲心思去生产可以缓解这种不适的各种“垫键”呢？现在的新版PSP，你再也不需要为了这种事情而闹心了！许多人都说PSP不适合玩动作游戏，不适合玩格斗游戏。现在你不需要发愁了，在新版PSP中你将会体验到PSP的全新手感。

此外由于新版PSP采用了最新的设计，内存被增加到了64M，所以对于一些喜欢在PSP上玩模拟器的玩家们来说，新版PSP是您必须要购买的。老版的PSP内存容量只有32M所以在运行一些如NEOGEO的模拟器或者是CPS2模拟器方面就会由于内存问题，在读取和识别方面变慢。新PSP所有拥有的64M内存能够更方便你进行模拟器游戏！如果看到心仪的游戏同捆主机发售，那么你就可以考虑一下购买同捆主机，不但颜色和外形独一无二，而且还拥有了一张正版UMD，何乐而不为呢？

看过很多读者都会提出关于购买主机的时候是否应该购买一张正版UMD作为引导盘的问题。其实对于现在的破解来说，你已经不需要花费100多元来添置一张正版UMD作为引导盘了，自从M33小组在自制固件内强化了免引导程序之后，到目前为止几乎百分之九十九的游戏都可以通过免引导来进入游戏。如今M33小组的工作成员们，仍然继续强化着自定义固件的免引导功能，一些著名的游戏作品都能通过免引导来实现完美运行。

而一些手头上已经有一台老版本PSP的玩家们来说，很多人都想要一台新PSP吧？如今在北京或者上海，以及一些其它的城市都增加了老PSP更换业务，只需要适当的添400多元就可以把手中的老PSP换成新的，拥有老PSP的玩家不妨去各大游戏店问一问看看有没有这种更换服务。

如果您手头上的钱并不是很多，想要购买老版本的PSP，那么我并不推荐你入手全新的老版本套机，因为现在老版本的价格下降的并不是很厉害，价格之比新PSP便宜了150左右。我推荐你购买二手主机，或者是在等等买新版PSP。现在二手货市场的老版PSP价格一般都在700——900左右，配件十分齐全，手头不宽裕的你可以考虑考虑。

过去一年的PSP重要游戏在这里集结

PSP标准典藏年鉴

年鉴项目分类解说

中文译名　厂商　发售日期　游戏容量　正文介绍

外文原名　游戏编号　对应人数　游戏类型　地区版本　图注

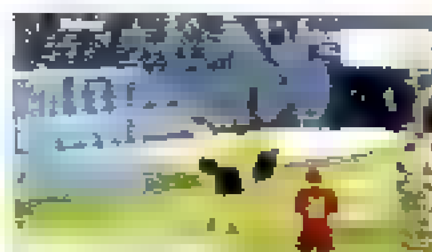
Winning Eleven : Pro Evolution Soccer 2007

胜利十一人－职业进化足球 2007

KONAMI America	SPG体育	1人
2007年02月06日	1.07GB	美版

本作为美国KONAMI公司下属的Digital Entertainment GmbH开发，以在意大利国际米兰队（Inter Milan）效力的巴西球星阿德里亚诺为形象代言人的胜利十一人》系列作品。作为有着“世界上最逼真的足球游戏”美誉的系列作品，本作《职业进化足球 2007》同时登陆PS2、PSP、XBOX360、PC和NDS等平台。本作中包含经过官方授权的实名球队和一部分未经授权的球队，另外，还有五支实名球队经过了重新制作，分别是西班牙、意大利、瑞典、阿根廷和荷兰队。

↓众多实名登场的球队与球星为游戏增添了很多真实被入感



↑以著名球星阿德里亚诺为形象代言的本作是系列引人注目的一作

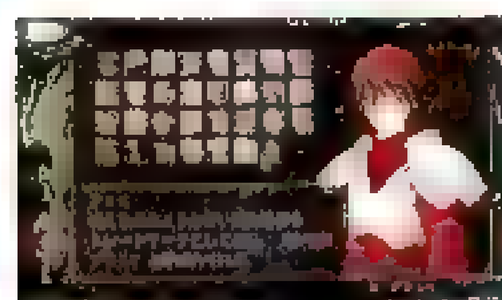
Ys – Napishtim no Hako (Special Edition)

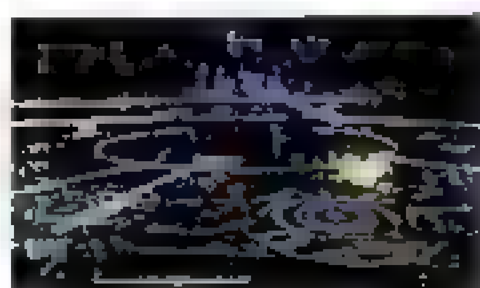
伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版

NIHON FALCOM CO	动作角色扮演	1人
2007年02月01日	678MB	日版

本作《伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版》是2006年1月19日所发售的PSP版《伊苏 纳比斯汀的方舟》的强化版本，在原作的基础上追加了诸多新要素，但基本故事以及系统与原作相同。特别版加入了原创地图"封印的洞窟"，在这个有三层的洞窟内共有9种MINI游戏，通过MINI游戏的话讲获得奖励，而这些MINI 游戏还可以在"Trial模式"中反复的挑战。此外特别版还搭载新模式"媒体播放模式"，玩家可以该模式中欣赏游戏中的BGM以及影像等。

在很多方面都增加了令人耳目一新的新要素





新增的新地图的加入使得游戏有了更多的可玩性

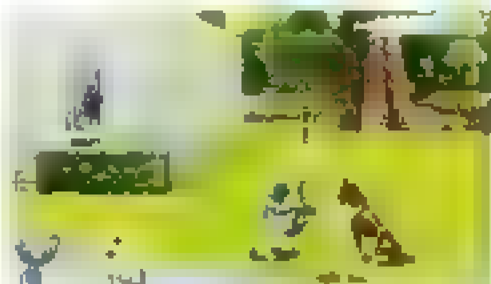
Sims 2 – Pet Wan Nyan Life ,The

模拟市民2 宠物当家

EA	SLG模拟	1人
2007年02月03日	1.55GB	日版

想要打造独一无二的专属宠物吗？《模拟市民2：宠物当家》（The Sims 2：Pets）让你可以训练心爱的宠物、跟宠物一起玩耍，甚至跟宠物建立深厚的感情。玩家可以可以从最受欢迎的猫狗种类中去设计创造自己喜爱的宠物，或者，自由混搭各种不同脸孔和身体特征来创造出您的独特品种，也可以选择宠物的性格，宠物的性格和模拟市民一样，都会影响它们和其它人相处，以及想和其它宠物互动的程度。如同现实生活般，模拟宠物也需要关照与训练。

要注意对宠物的训练提升素质，使其可以做出更多的事情



关心爱护宠物可以快速与其建立深厚的感情

Shinobido Homura

SPIKE CO LTD	ACT动作	1人
2007年02月04日	678MB	欧版

忍道》系列作是以忍者为题材的动作冒险游戏，故事叙述日本室町时代后期天下大乱，玩家扮演惨遭灭门的失忆忍者 鸦之豪，周旋于小国宇高多中各方势力，探寻失落记忆的真相。本次推出的PSP新作《忍道焰》，是 ACQUIRE 首款 PSP作品，除了让玩家能扮演忍者、掌握各种忍术技巧之外，同时也让玩家能扮演忍者以外的角色、掌握忍术以外的技巧，提供玩家不同于 PS2《忍道 戒》、《忍道 匠》的游戏乐趣。

玩家控制的角色可以使用各种各样的动作技巧将敌人置于死地

忍者的暗杀格斗技术在游戏中得到充分体现

NFL Street 3

EA	SPG体育	1人
2007年02月05日	860MB	欧版

EA Big工作室下的代表作《NFL Street 3街头橄榄球3》，不同于正规的橄榄球游戏，街头带给人的就是意外和个人主义，上场的球员也少于正规比赛并且取消了射球，要得分必须通过达阵来进行，球员可以通过非常规动作攀墙、从人身上登过去等来躲避防守球员的围堵，花样分达到一定就可以触发必杀技。从某种程度来说，这款游戏就像以前的《热血》系列一样，比起正规比赛，互相乱斗及华丽的表演才是更重要的。

蹬墙踩踏等动作随处可见，比正规比赛更激烈火暴

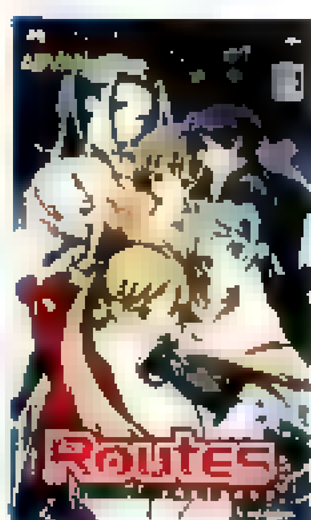
街头橄榄不同于一般的比赛的就是其随意性和个人主义

Routes Portable

[illegible]

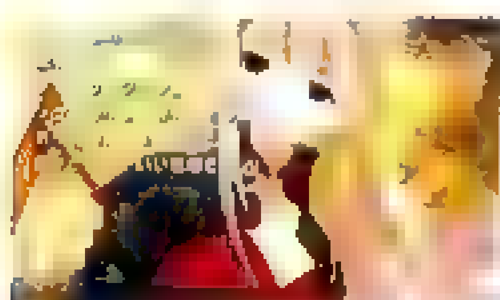
AQUAPLUS　AVG恋爱冒险　1人

2007年02月05日　1.61GB　日版



2003年曾在PC上发售的人气美女恋爱冒险游戏《Routes》终于在PSP和PS2上登场。本次家用机的移植，终于在众多的玩家强烈要求下改为了全程语音。新角色新要素的增加使本作有了进一步的进化。倍受　目还有新加入的开场动画和新的游戏主题曲，新的主题曲由奥井雅美担当主唱。而且，随着剧本的修正，大量的事件，活动都会以全新的形态与玩家见面，另外本作还有一个非常厚道的设定就是PS2版本的游戏存档和PSP版本的可以共通使用。

←新的开场动画与动听的主题曲是游戏的亮点，全程语音的加入也使游戏更为生动



↑大量新事件和新加入的角色让游戏内容更充实

Winning Eleven : Pro Evolution Soccer 2007

胜利十一人：职业进化足球2007

KONAMI America　SPG体育　1人

2007年02月06日　1.07GB　美版

本作为美国KONAMI公司下属的Digital Entertainment GmbH开发，以在意大利国际米兰队（Inter Milan）效力的巴西球星阿德里亚诺为形象代言人的胜利十一人》系列作品。作为有着"世界上最逼真的足球游戏"美誉的系列作品，本作《职业进化足球2007》同时登陆PS2、PSP、XBOX360、PC和NDS等平台。本作中包含经过官方授权的实名球队和一部分未经授权的球队，另外，还有五支实名球队经过了重新制作，分别是西班牙、意大利、瑞典、阿根廷和荷兰队。

←众多实名登场的球队与球星为游戏增添了很多真实投入感

↑以著名球星阿德里亚诺为形象代言的本作是系列引人注目的一作

Capcom Puzzle World

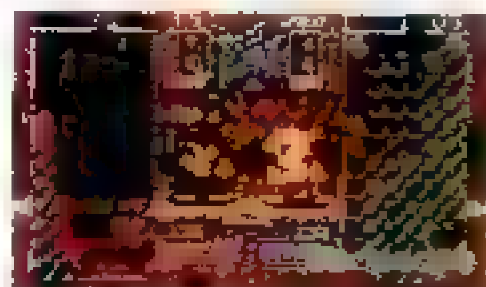
卡普空益智世界

NIHON FALCOM CO　PUZ益智　1-2人

2007年02月06日　498MB　美版

由CAPCOM制作的益智游戏《卡普空益智世界》（Capcom Puzzle World）登陆掌机PSP平台的作品，本作收录了CAPCOM早期一系列经典益智方块类型的游戏，所以在掌机上体验宽屏的益智游戏将完全成为可能，喜欢益智类游戏的玩家可不要错过了。本作中共包含《超级街霸方块2》，《ILLUSTRATIONS》，《打气球》，《超级打气球》，《四人选打气球　弹珠球　共5款游戏，并针对PSP版在画面清晰度上进行了　定程度的优化。

↓合集中还包括了其他几款有趣



↑"超级街霸方块"，喜欢方块游戏的玩家一定很共态　与朋友一起联机对战吧耳目一新的新要素

New Rainbow Island - Hurdy Gurdy Daibouken!!

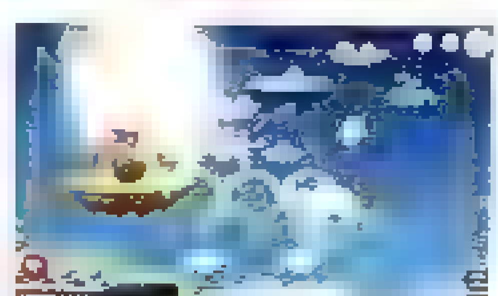
新彩虹岛 手风琴大冒险!!

MMV　动作角色扮演　1-2人

2007年02月08日　817MB　日版

曾于1987年在FC平台上诞生的经典动作游戏《彩虹岛》在PSP上的新作，玩家将扮演游戏中的主角巴比和波比，为了拯救彩虹岛，玩家必须通过收集虹之乐器不断打倒前进路上的敌人。本作的游戏画面都经过重新制作，改为更加华丽的3D来表现，效果自然大幅度提升。游戏中玩家手中的武器包括虹之乐器"哈迪加迪"，"共鸣机"等等，通过摇杆不同的操作方式，玩家还可以发出各种绚丽的彩虹波对敌人展开不同形式的攻击。

←经典的"彩虹桥"依然是游戏的特色，玩家要依靠制造彩虹不断前进并消灭敌人



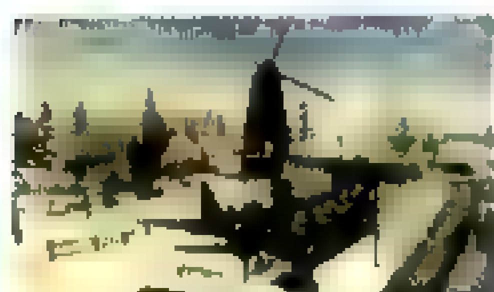
↑画面背景相当绚丽，色彩运用正如彩虹一样美丽，玩一会儿一定会心情愉快

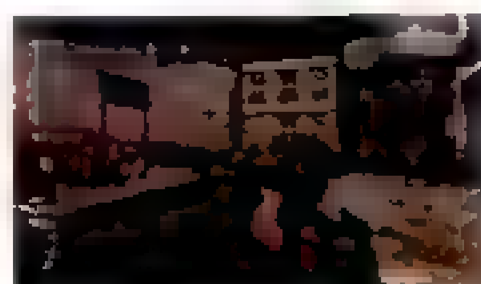
Medal of Honor Heroes
荣誉勋章 英雄

EA	FPS	1-8人
2007年02月08日	345MB	日版

本作是一款由PSP独占的"《荣誉勋章》系列"全新作品，本作仍然以二战的著名战役和历史事件为背景，在16:9的宽屏幕上，真实的再现了二战战场上的壮观场面。其中，游戏中的故事剧情是EA公司专门为PSP量身定制的，并加入了诸多新要素，让玩家可以在单机模式中可以享受到与以往不同的紧张激烈。新增加的联机模式也设计得十分详尽，不仅提供了15张风格迥异的地图，而且还能提供最大8人同时进行游戏。

↓荷兰的风车农场，游戏对现实中的场景还原度很高





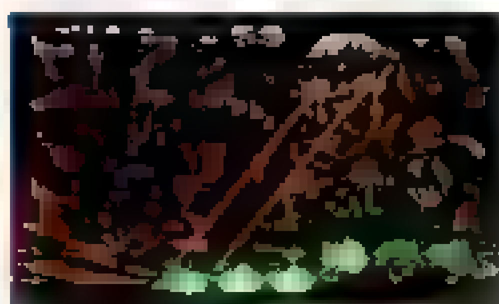
↑本作的画面以掌机来说很不错了，与PS2版很接近，很有真实战场的气氛

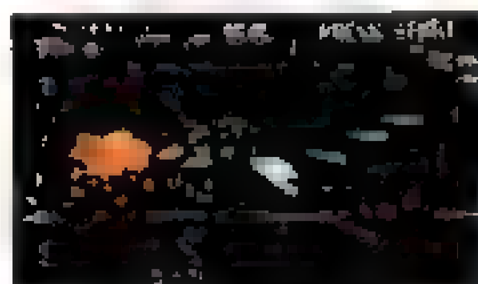
Metal Slug Complete
合金弹头精选

SNK Playmore	ACT动作射击	1-2人
2007年02月09日	1.23GB	欧版

本作是庆祝"《合金弹头》系列"诞生10周年的纪念合集作品，收录了系列作《合金弹头1》、《合金弹头2》、《合金弹头X》、《合金弹头3》、《合金弹头4》、《合金弹头5》、《合金弹头6》共7部作品。作为隐藏要素，当满足一定的条件时可以获得壁纸和音乐MP3，这些不仅可以在PSP上鉴赏，还可以传输至PC中欣赏。

↓游戏中充满个性的BOSS也都一一悉数登场，运用强力的装备将他们全部轰杀吧





↑系列一贯的火暴搞笑的风格完全保留，收录系列全部作品的合集之作

Gurumin : A Monstrous Adventure
咕噜小天使 怪物历险记

Mastiff -Big Dog, Big Game	A·RPG动作角色扮演	1人
2007年02月12日	0.99GB	美版

《咕噜小天使》是款采用可爱漫画风格的3D动作角色扮演游戏。玩家在游戏中扮演一位叫做帕琳的12岁小女孩，为了帮助善良的妖怪朋友们，使用钻子为武器，与邪恶的妖怪对抗。钻子，可以通过搭配各种机械零部件让钻子具有火和雷等各种附加属性，也可使用各种特殊攻击。此外，《咕噜小天使》采用了独特的音乐攻击系统，玩家要根据音乐的节奏准确的按键，如果抓准时机就会获得更高的攻击力。

↓上方的五线谱就是游戏独特的音乐攻击模式,音乐细胞好会事半功倍哦

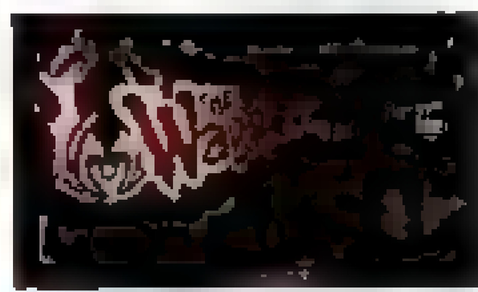
↑小女孩帕琳为了善良的妖怪朋友们用钻子来与敌人进行战斗

The Warriors
战士帮

Rockstar	ACT动作	1-2人
2007年02月12日	1.67GB	美版

《战士帮》是一部由导演沃尔特·希尔（Walter Hill）于1979年拍摄的街头黑帮暴力电影的经典之作。游戏《战士帮》的故事发生在电影版之前的几个月，讲述了纽约某黑帮"战士帮"成立的经过。本作同样含有暴力成分，并吸收了很多七十年代武打电影的动作特点。本作的探索性也非常丰富，玩家可以在纽约街头到处探索。游戏中也有经济系统，可以通过抢劫商店、偷车等获得金钱。

↓以黑帮电影为题材背景制作的游戏，拥有相当的现实风格与电影镜头临场感



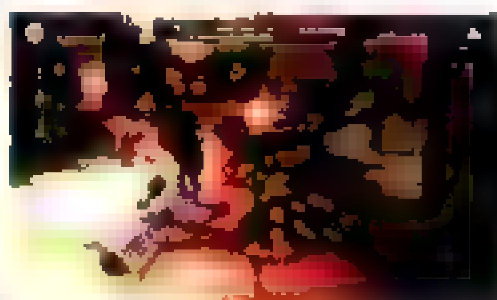
↑PSP版新增了清版过关的游戏模式,可以和朋友联机协力闯关

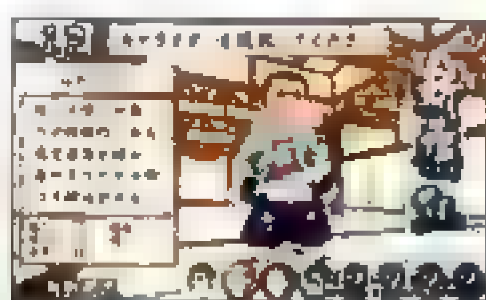
Ratchet & Clank : Size Matters
瑞奇与叮当5尺寸事件

SCEA	ACT动作射击	1-4人
2007年02月13日	756MB	美版

《瑞奇与叮当5》是款美式卡通风格的科幻动作游戏，叙述主角瑞奇与机器人伙伴叮当在宇宙各星球的一连串冒险故事，前后曾于PS2上推出4款正统系列作，以及1款开发中的PS3新作。本作是首款登上掌上型主机的正统系列作，游戏承袭系列作传统，具备爽快的动作成分以及丰富的武器装备，玩家将操作瑞奇与叮当，在不同的行星冒险，并加入了全新的武装自订系统，让玩家可以自行改造强化武装，体验更为多变的游戏乐趣。

↓游戏的操作手感一如既往的佳，爽快的操作及打斗是游戏的重要卖点

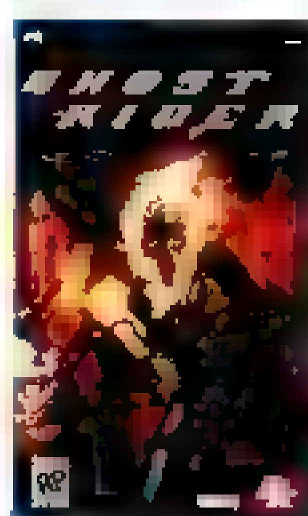




↑游戏依然保持下列作美式卡通的风格，诙谐可爱的造型备受玩家们的喜爱

Ghost Rider
恶灵骑士

2K Games	ACT动作	1人
2007年02月13日	752MB	美版



本作是由2K Games公司根据同名电影《恶灵骑士》改编的第三人称动作游戏，游戏中玩家将扮演摩托车特技演员Johnny Blaze，为了能拯救所爱之人的生命而将自己的灵魂出卖给了恶魔，并因此获得了强大的力量。在罪恶横行的都市行使替天行道的使命。游戏画面非常精彩。人物和怪的建模非常细致，动作流畅自然，主角的各种连续技酷劲十足，消灭敌人后会暴出很多红色和绿色的光球，并可以将之吸收，开摩托的关卡设计的也颇有新意。

↓左上角的计量槽颇有些鬼武者的味道，本作确实借鉴了很多同类游戏的特色

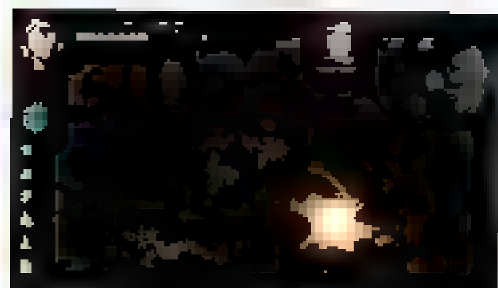
↑画面清晰且精美，战斗场面火暴程度不逊于战神等一流大作

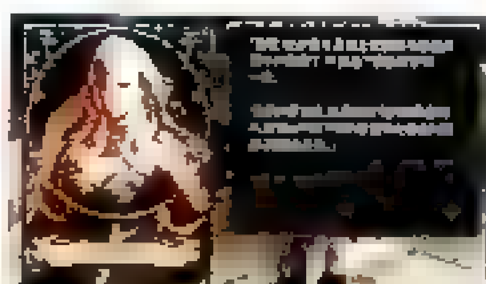
Lost Regnum – The Emperor of Theives
失落的统治－盗贼的皇帝

ERTAIN	ARPG动作角色扮演	1-2人
2007年02月16日	450MB	港版

本作是款迷宫探索型动作角色扮演游戏，游戏中玩家将扮演罗马帝国时代的冒险者，深入往昔由罗马皇帝哈德良所建造的神殿都市，探索皇帝隐藏于迷宫深处的秘密。游戏整体风格与《暗黑破坏神》类似，玩家一开始可从高地战士、亚马逊弓箭手、剑斗士与黑暗搜索者这四种各具特色的职业中选择，灵活运用主副武器来和各种性格特点不　的敌人战斗。本作支持无线双人联机，与朋友一起享受共同冒险，合作闯关的乐趣。

↓鲜明的"暗黑"风格，杀怪捡宝双人闯关冒险充满了美式ARPG的特色





↑本作的港版是繁体中文界面，各种说明及对话都是国语，没有了语言障碍进行游戏会更加顺利

Tales of Destiny 2
宿命传说2

NGBI	RPG角色扮演	1-2人
2007年02月1	1.3GB	日版

本作为PS2游戏《宿命传说2》的PSP移植版，完全继承了PS2版的游戏内容，包括故事情节，角色，动画，音乐，配音与战斗系统等等，描绘主人公凯依鲁与同伴们穿越时空的冒险历程。并根据PSP版调整为宽屏幕格式，而且增加了一些原版没有的新内容。除了原版的内容外，本作还增加了一个画廊模式，可以欣赏游戏中收集来的《宿命传说》系列的精美插画，除此之外，游戏还根据情况在某些地方做了难度上的调整。

↓秘奥义特写变得更为精美更具有震撼力，让我们华丽优雅地将敌人赶杀至尽吧

↑片头动画完全再现，并调整为宽屏，主题曲依然为仓木麻衣演唱

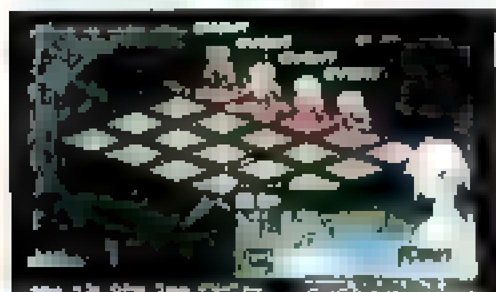
Aedeus Memones Shinten Makai – GOC V

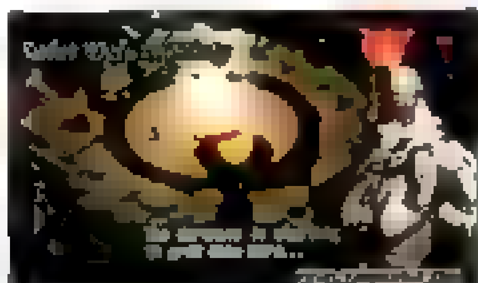
新天魔界

NIS America Inc.	SLG战略	1人
2007年02月15日	1.63GB	韩版

本作是沿袭PS2版《新天魔界～混沌世代IV》系统的S·RPG，游戏中玩家需要以内政确保军费和作战能力，通过"移动"指挥部下的武将进攻其它国家，然后以"战斗"进行俯视视点敌我双方士兵的战斗。部队阵型的安排会对战斗能力造成很大影响。本作的主本作中将会收录《混沌世代》和《圣魔之魂》系列的角色。游戏采用了PS2版相同的系统，最多可以进行30人对30人的混战，每位角色都有各自的特殊能力和必杀技。

↓与PS2版不同，在PSP版中玩家可自由选择地下、地上与天空世界开始游戏





↑PSP版中新增了来自《新天魔界 混沌时代4》中的瓦力佐亚、森森拉拉与托尔希斯，以及主角双子的吉欧与塞娜等新登场角色。

Lumines II

音乐方块

Buena Vista	PUZ益智	1-2人
2007年2月15日	962MB	日版

音乐方块》（LUMINES）是由鬼才水口哲也打造的音乐类型游戏，他曾经制作过《REZ》等知名作品，水口哲也一向把音乐的节奏的核心，这款游戏是一款以方块作为基础的游戏，玩家需要把同样色彩的方块叠加成4×4的方式就可以消除，然后背景音乐也会根据你所消除的数量响起有节奏的音乐。游戏还支持连机对战与一机双玩家。游戏还完美融合了绚丽的图象与音效。

↑游戏包含各种各样的游戏方式，不光有丰富的单人模式，还可与朋友一起联机对战

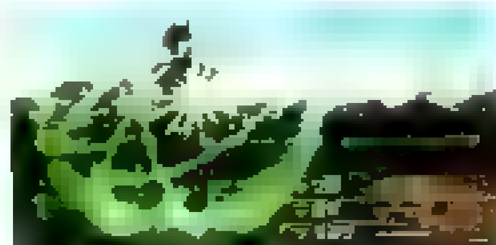
↑游戏的画面非常绚丽多彩，作为掌机游戏一点也不比家用机逊色

Rezel Cross

SCEJ	RPG角色扮演	1-2人
2007年02月15日	1.4GB	港版

本作是由SCE Japan Studio制作，以超能力为题材的PSP原创RPG游戏，描写围绕着帝国，超能力者及突变的猛兽，赌上人类未来的壮烈战斗，游戏充满科技感的特殊攻击华丽画面，以及对应PSP系统的多媒体工作列XMB–Cross Media Bar，可以让玩家随时随地都能体验到爽快又激烈的战斗。游戏画面采用3D人物搭配手绘2D背景的形式，故事分为多篇小章节进行，玩家短时间也可以体验到长篇的剧情，战斗采用全3D的表现，以超能力为主轴，喜欢RPG的玩家不仿一试。

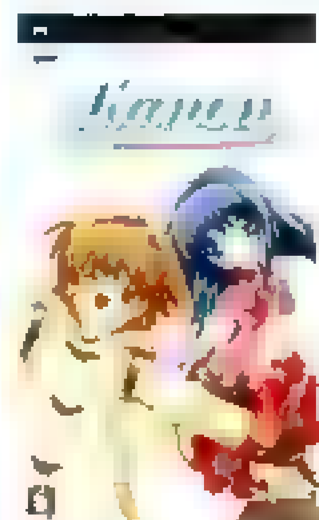
↓全中文的菜单简单明了，玩家可以轻松的上手游戏



↑传统的RPG风格，画面清晰，光源效果颇为不错

Kanon

PROTOTYPE	AVG恋爱	1人
2007年02月15日	679MB	日版



本作是1999年6月4日于PC平台发售的18禁恋爱AVG游戏全年龄化后的PSP移植版。因其剧情伤感委婉而感动了无数玩家，至今还是一款令人无法忘怀的的优秀作品，作品期间共推出DC版和PS2版，并在2006年10月推出了TV版动画。本PSP版充分利用了PSP的机能，大大提高画质及音效，并采用全新制作的界面及其他游戏版本没有的主人公语音。 PSP版《战上帮》除了移植XBOX版和PS2版的游戏内容之外，还追加了一个横版过关的游戏模式。

↓游戏人设偏向漫画风格，但不影响体现鲜明的人物性格

↑与大多数GAL游戏一样，游戏的感人剧情是最吸引人的地方

Monster Hunter Portable 2nd
怪物猎人 携带版2nd

CAPCOM	ACT动作	1-4人
2007年02月22日	797MB	日版

本作是PSP主机最受欢迎的游戏之一《怪物猎人携带版》的续作，以PS2版《怪物猎人2dos》为基础，根据掌机PSP的特性加以改良强化，并加入大量原创新要素的系列巅峰之作。具统计，本作在日本地区的出货量已超过150万套，为PSP主机最畅销的游戏。《怪物猎人携带版2nd》游戏舞台以充满特色的雪山为中心，在密林，沙漠，火山等广阔而又逼真的世界中进行狩猎，与飞龙等强大的怪物搏斗，并从中获取各种如鳞片甲壳等有用的素材，来强化或生产更为强力的武器，磨练自身的技术与实力，一步一步向更为强大的怪物挑战。游戏中充满着无穷的收集要素，玩家为获得想要的素材需要反复不断地挑战怪物，并达成各种如称号，点数等条件，想要完美收集全部要素需要花费大量的时间。游戏最大的特色是可以在集会所内通过PSP的无线联机功能来和其他玩家一起联机组队，一起冒险讨伐怪物，合力完成任务，体验单人模式下无法体验到的团队合作之无穷乐趣。游戏继承了前作的任务制，装备打造，训练所，农场等系统，并加以改良，并在地图，怪物，装备种类等方面承袭了PS2版《怪物猎人2dos》的设定，增加牙兽，古龙种及太刀，狩猎笛，火枪，弓箭4种新型武器种类，并新增轰龙和霸龙等全新的怪物，使本作成为一款集系列之大成的作品，并可通过无线网卡上网下载官方更新的新任务，使游戏本来就很高的耐玩度更上了一个台阶。本作的强化版《怪物猎人携带版2ndG》将于2008年3月27日发售。

游戏依然采用传统的任务制，完成全部星级的任务会有隐藏的超难任务等待玩家的挑战

本作的猎人据点波凯村，雪山风地的风格是游戏的主题，这里见证了一位又一位猎人的成长历程

联机是游戏最大的特色，也是乐趣所在，与众多好友共同协力讨伐强力怪物实乃人生快事

祖龙是由官方下载更新的最强之敌，包括其在内的数十个更新任务都可随时用网卡登陆官网下载

Akudaikan Manyuuki – Seigi no Yaiba
恶代官漫游记 正义之刃

Global A Entertainment, Inc.	PUZ益智	1-2人
2007年02月22日	107MB	日版

本作是2006年11月份在PSP平台发售的桌面类游戏《恶代官漫游记》的续篇。在前作中玩家们所扮演的恶代官让正义的英雄们吃足了苦头，而本作中玩家将有机会扮演正义的使者。新撰组、坂本龙马、柳生十卫兵、水户黄门等这些耳熟名详名字以及组织将会交由玩家控制，审判在各地折磨人民的恶代官。游戏的玩法类似于“大富翁”，玩家要控制正义的一方通过“扔筛子”在日本全国一边旅行，一边以真正的正义惩办恶徒。

类似大富翁的游戏方式，通过扔筛子等方式来达成各种各样的目的，提高自己的名声

本作除了传统的恶代官还可以扮演新撰组等正义的一方来进行游戏来惩治坏人

Monster Kingdom – Jewel Summoner
怪兽王国 晶换术师

SCE Gaia Industries	RPG角色扮演	1人
2007年02月22日	507MB	美版

本作是《女神转生》系列制作人冈田耕始精心打造的PSP平台RPG作品。讲述年轻的晶换术师们开拓新时代，被称为晶石（JEWEL）的怪兽结晶，具有不可思议的力量。将晶石当做能源的“导力”文明，让人类的生活变得富裕，但也引起世界的混乱。为了解决危机，人们研发出了可以从晶石召唤出怪兽的“晶换术”，而具有这特殊能力的人，被称为“晶换术师”（JEWEL SUMMONER）。如今，四位年轻的晶换术师为了各自的目标而展开冒险。

战斗画面清晰自然，界面与传统RPG很接近

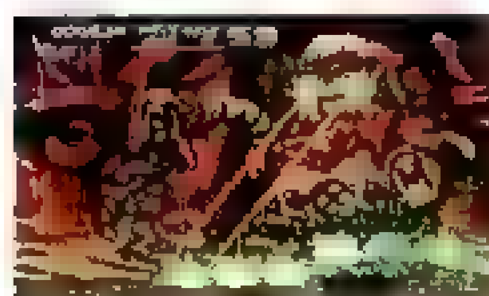
游戏与女神转生系列风格接近，是充满奇幻色彩的RPG作品

Akudaikan Manyuuki – Seigi no Yaiba
合金弹头精选集

SNK Playmore	ACT动作射击	1~2人
2007年02月22日	695MB	欧版

本作是庆祝“《合金弹头》系列”诞生10周年的纪念合集作品，收录了系列作《合金弹头1》、《合金弹头2》、《合金弹头X》、《合金弹头3》、《合金弹头4》、《合金弹头5》、《合金弹头6》共7部作品。“《合金弹头》系列”自诞生之初，就凭借其火暴的枪战场面、趣味的角色设计迅速聚敛了大批FANS。游戏中，不仅可以使用各式各样的武器，还可以驾驶坦克、直升机等交通工具，随着系列续作的发展，还陆续增加了各种交通工具。

↓游戏中充满个性的BOSS也都一一悉数登场，运用强力的装备将他们全部截杀吧



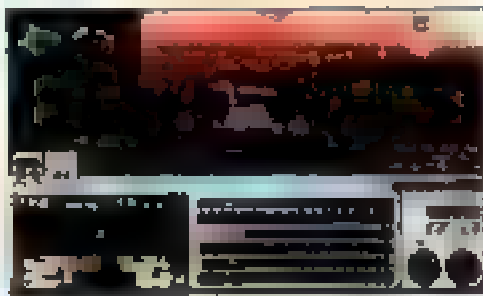
↑系列一贯的火暴搞笑的风格完全保留，收录系列全部作品的合集之作

Boku wa Koukuu Kanseikan – Airport Hero Shinsensai我是航空管制员 空港英雄 新千岁

EA	SLG	1~2人
2007年02月22日	1UMD	日版

《我是航空管制官新千岁篇》是可以使玩家们体验到航空管制官感受的“航空管制官”系列登陆PSP后的第三弹。玩家可以作为航空管制官，为飞机作出指示，从而治理好机场的交通。游戏发生的舞台为拥有日本最多的四条飞行跑道的新千岁机场。新千岁机场位于北海道，因此本作最大的特征就是北海道的季节变化。冬季的降雪会把跑道埋住，玩家将可以指挥除雪等工作，全方位体验到雪国机场的真实感受。

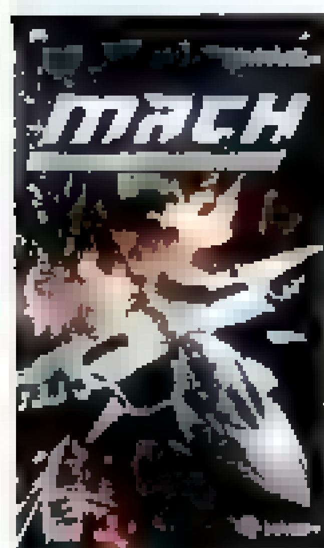
↓游戏中的指令非常丰富，要活用有用的指令来对飞机下达指示



↑机场的管理员一天要处理各种各样的客机飞行起落事件

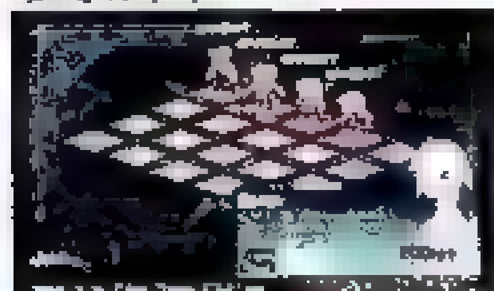
M.A.C.H. –Modified Air Combat Heroes
空战异速英雄

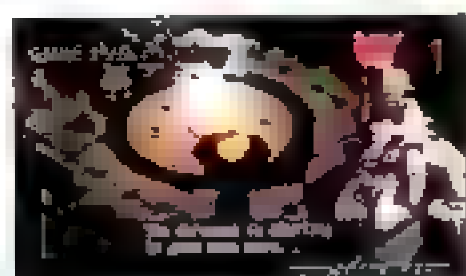
THQ	动作	1人
2007年02月09日	170MB	美版



《空战英雄》游戏故事设定在2049年的近未来，讲述了由于科技进步而导致的飞行驾驶的革命，大量无人战斗机取代了正统飞行员，而后者变为了在地面操控。玩家在游戏中扮演的是一名一心向往翱翔蓝天的军校毕业生，无奈随着时代的飞速发展，无人战斗机的广泛使用打破了他翱翔蓝天的梦想，于是乎，他决定秘密的参加一个地下飞行竞速赛，以体验一下驰骋蓝天的渴望。玩家需要操控各种前卫怪异造型的战斗机，在超高速的飞行过程中获得比赛的胜利。

↓通常可运用组合键进行攻击，例如龙卷风、沙尘暴和空气旋等等





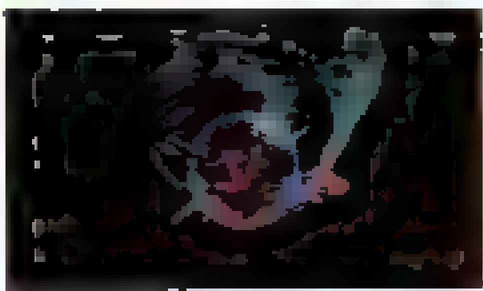
↑游戏画面和人物造型感觉像水墨画

Avatar – The Legend of Aang
降世神通 最后的空气大师

D3 Publisher	SLG模拟	1人
2007年02月22日	1UMD	日版

本作以美国尼克国际儿童频道（Nickelodeon）热播动漫电视系列片《降世神通》为蓝本开发，该片曾经获第三十三届美国安妮动画奖最佳电视动画提名，主要有四个角色Aang、Katara、Haru和Sokka。《降世神通》主要讲述的是一个虚构离奇的冒险故事。在游戏中玩家将在神密的Avatar大陆探索，无尽的战斗任务便是你的主题，随着游戏的层层深入，玩家的战斗力将不断地升级。游戏内容围绕阴谋、救赎、抗争等要素展开。

↓游戏人设偏向漫画风格，但不影响体现鲜明的人物性格



↑与大多数GAL游戏一样，游戏的感人剧情是最吸引人的地方

V8 Supercars 3 ShootoutV8
超级房车赛3交火

CODEMASTERS	RAC赛车	1人
2007年02月23日	1UMD	欧版

本作是以英国的GT冠军赛为特色，综合Stalwarts DTM 和澳大利亚V 8 Supercars, Sprint 汽车拉力赛模式，游戏中增加了经典赛车达到70多种，设计上按照了真正的V-8 Supercars GPS 数据显示。

新V-8赛道中包括了巴林，Symmonds平原，昆士兰跑道、中国上海、印第安纳波利斯、温泉Francorchamps、Hockenheimring和Bathurst等100多条线路。从画面及损伤角度测试来看，该游戏增添了令人难以置信的损伤引擎，比真实的赛车碰撞还要更为震撼。

↓车损设定是游戏的特色之一，游戏会以非常真实的感觉表现比赛的激烈程度

↑游戏以英国GT冠军赛为蓝本，各大名车名赛道都收录于本作中

300 : March to Glory -The Video Game
斯巴达三百勇士：光辉进军

Warner Bros	ACT动作	1人
2007年02月27日	931MB	美版

本作《斯巴达三百勇士：光辉进军》是根据弗兰克·米勒的同名图画小说改编的动作游戏，与同名电影同期发行，玩家在游戏中要扮演斯巴达王里奥尼迪斯率领300名斯巴达勇士对抗强大的波斯军队，阻止敌人对希腊的侵略，并击败不时袭来的巨兽等强力的BOSS。游戏的大部分时间玩家都要操作斯巴达战士奋勇拼杀，但这并不意味整个游戏过程只要一味地猛按键攻击就能顺利通关，玩家必须要灵活运用普通攻击与重击来才能做到无坚不摧。

玩过<战神>的玩家一定对斯巴达人的勇猛善战印象深刻，本作中对此有更深的刻画

↑玩家要扮演彪悍的斯巴达勇士抗击波斯敌人的进攻

Asphalt: Urban GT 2
沥青都市赛车GT2

Ubisoft	RAC赛车	1-6人
2007年02月27日	1UMD	欧版

本作是由育碧推出的诺基亚N-GAGE的手机赛车游戏《Asphalt Urban GT 2》的移植版。游戏根据平台重新制作，充满发挥了PSP主机的机能。都市赛车系列以其出色的3D画面和刺激、爽快的速度感得到了很多手机玩家的喜爱，这次《Asphalt: Urban GT 2》（沥青都市GT2）掌机版加入了全新的6人对战模式，30条跑道和36辆赛车。游戏中还将会收录新辣妹组合"the Pussycat Dolls"的音乐为游戏增加动感。

↓新增的跑道和赛车都令人兴奋，可以说是一款全新的优秀赛车游戏

↑原手机平台游戏的PSP重制版，游戏画面经过了大幅强化

Chili Con Carna
战争卧底

Eidos Interactive	ACT动作	1-2人
2007年02月16日	812MB	欧版

本作是由《古墓丽影》的Eidos Interactive开发的第三人称动作游戏，游戏描述墨西哥警察署长的儿子Ramiro Cruz为报杀父之仇而潜入贩毒集团内部卧底的故事。游戏画面火暴，音乐动听，并且玩家要像《GTA》一样在游戏中无恶不作，以换取毒枭们的信任。游戏中包括如换帽系统，连锁攻击，时光倒流等有意思的系统，而且游戏的剧情充满了恶搞成分，使本作沉重的主题增添了不少幽默感。游戏中还加入了黑人说唱乐手的RAP风格的背景音乐。

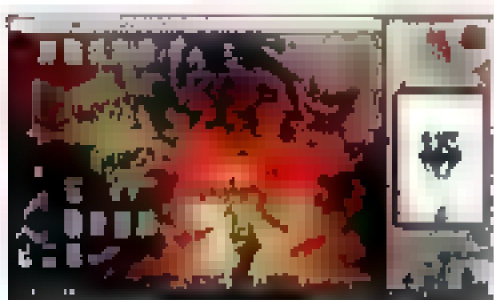
↓游戏具有相当高的自由度和开放度，各种场景设施会随着枪弹的破坏引发爆炸

↑枪战场面随处可见，作为一名合格的卧底就是要比罪犯更加凶狠！

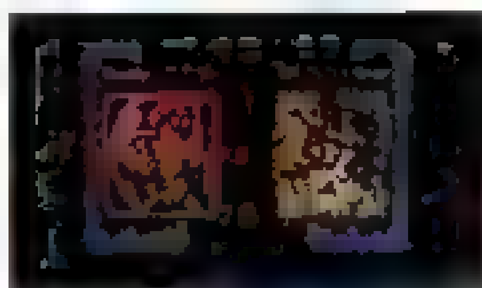
Marvel Trading Card Game

KONAMI	卡片	1-2人
2007年02月27日	873MB	美版

这是一款由KONAMI推出的卡片益智游戏，游戏使用对战游戏引擎，实为卡片游戏玩家的福音。游戏中还包括Spider-Man, the X-men, Ghost Rider 和 Hulk在内的众多著名漫画人物，玩家可以在单人游戏模式中扮演英雄或者恶棍。还可以进行联机游戏，包括竞赛，自由，未知等多种游戏模式。玩家甚至可以在Konami主办的竞赛模式中获奖，本作于2007年2月底在北美地区推出，其中包括PSP，NDS和PC等多个平台版本。更多玩家都可以和好友进行联机对战。



↓对战是卡牌类游戏的精髓 努力增强自己的实力来与朋友对战吧

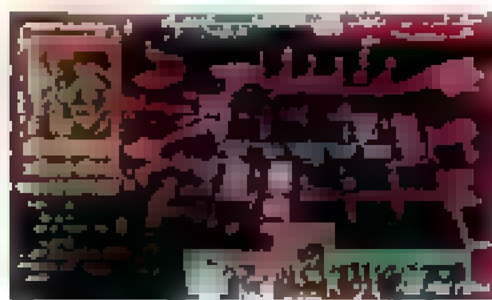


↑蜘蛛侠 绿巨人等美国动画影视中的英雄人物各数登场，在卡片中一决胜负

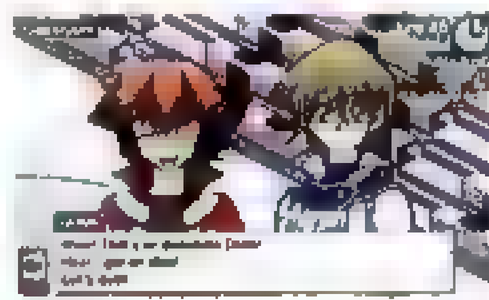
Yu-Gi-Oh! GX Tag Force

KONAMI	卡片	1-2人
2007年03月01日	796MB	欧版

本作是根据正在播放的动画《游戏王GX》而改编的游戏，而《游戏王GX》是基于《游戏王》的无明显关连的后续动画作品。游戏的剧情就是发生在这个决斗学园中，玩家要扮演一个学园的新生，去挑战那些原作中的主角们，并以卡片决斗的方式打倒他们。游戏中的决斗也是忠实地按照原作再现的，从决斗场到怪兽卡，陷阱卡等一应俱全，在决斗过程中还会有大魄力的插图来表现气氛，给人以充实的临场感。规则也和历代《游戏王》系列游戏一致。



↓胜利的对抗往往不亚于格斗游戏 智慧与战术的比拼是游戏王历代的卖点



↑游戏以热播的动画为主题 看过相关原作的话更会乐趣倍增

Chili Con Carna

Eidos Interactive	ACT动作	1-2人
2007年03月05日	812MB	欧版

本作是由"古墓丽影"的Eidos Interactive开发的第三人称动作游戏，游戏描述墨西哥警察署长的儿子Ramiro Cruz为报杀父之仇而潜入贩毒集团内部卧底的故事。游戏画面火爆，音乐动听，并且玩家要像"GTA"一样在游戏中无恶不作，以换取毒枭们的信任。游戏中包括如换帽系统，连锁攻击，时光倒流等有意思的系统，而且游戏的剧情充满了恶搞成分，使本作沉重的主题增添了不少幽默感。

↓游戏具有相当高的自由度和开放度，各种场景设施会随着枪弹的破坏引发爆炸

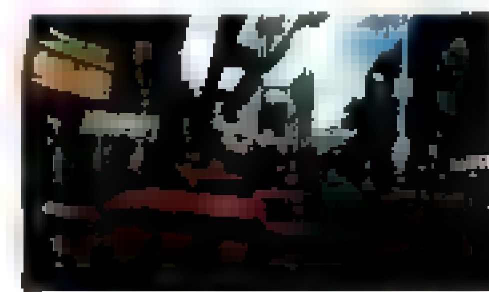
↑枪战场面随处可见，作为一名合格的卧底就是要比罪犯更加凶狠！

Burnout Dominator

EA	RAC赛车	1-2人
2007年3月6日	358MB	美版

"火爆狂飙"系列以异常"火爆"的风格在玩家当中具有跟高的名声，作为系列最新作，除了全新的各种风格的赛道外，凭借具备系列特色的加速系统"Burnout"，玩家还将体验到前所未有的速度感与激情。本作中的每辆车都具有独立的特性，只有完全掌握它们的特性，才能更好的漂移、冲刺、取得比赛的胜利。如副标题中所说，本作还加入了统治点数的概念，赢得比赛、击败对手、直至达到最高的统治者级别。

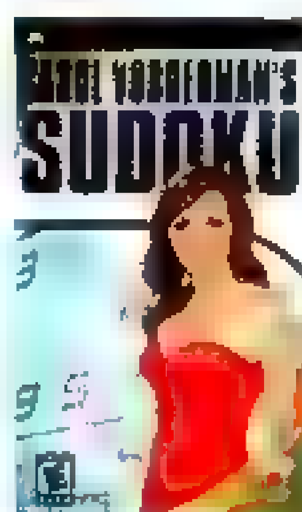
↓本作的画面、车辆、背景及操作手感都相当不错，值得一玩



↑以火暴闻名的街头赛车游戏，在PSP上展现魅力

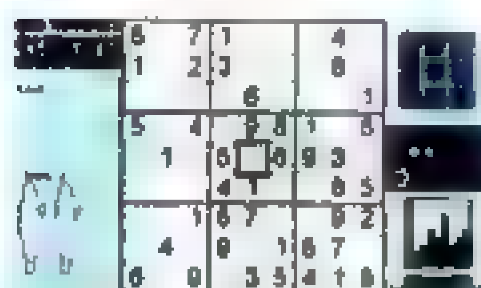
Carol Vorderman's Sudoku

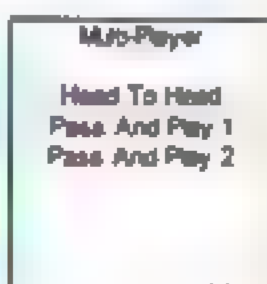
Empire Interactive	AVG恋爱冒险	1人
2007年03月06日	363MB	美版



你玩过《数独》（Sudoku）吗？“数独”这一词来自于日语，意思是“单独的数字”或“只出现一次的数字”。概括来说，它就是一种填数字游戏。但这一概念最初并非来自日本，而是源自拉丁方块，它是十八世纪的瑞士数学家欧拉发明的。出生于1707年的欧拉被誉为有史以来最伟大的数学家之一。这款目前正风靡日本及欧美的数字游戏PSP版本中包含多种模式供玩家挑战，实在不容错过。另外Sudoku高手Carol Vorderman's也会出现在游戏中，详细地指导玩家从上手到熟练。

↓可以随时随地体验益智游戏带来的乐趣





↑“数独”是在日本及美国非常流行的一种数字游戏

Sid Meier's Pirates!

Firaxis Games	战略	1–4人
2007年03月09日	318MB	欧版

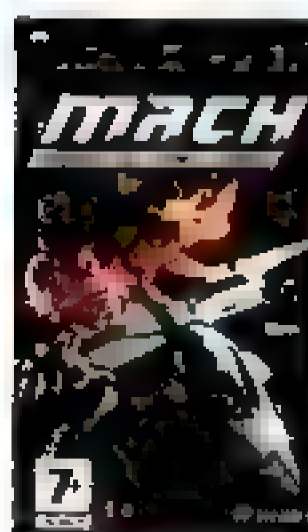
最初发表于1987年，并且在2004年发售了重制版的《席德梅尔的海盗》是一款战略冒险类游戏，玩家在游戏中扮演17世纪中的一位加勒比海海盗船长，就像在七大洋中最令人敬畏的海盗一样通过不断掠夺财宝和提高声望来扩展自己的地盘。神秘的海洋等待着玩家去探索，胸怀大志的海盗们将会在这个广阔的3D世界中一起战斗。游戏的特色就是通过不断打劫各国的船只来壮大自己的势力，乃至获得一国总督的信任迎娶其的千金。

↓作为一名海盗，不仅要打家劫舍还要知道如何搞好后台做靠山

↑那个时代的剑术决斗可以说是家常便饭

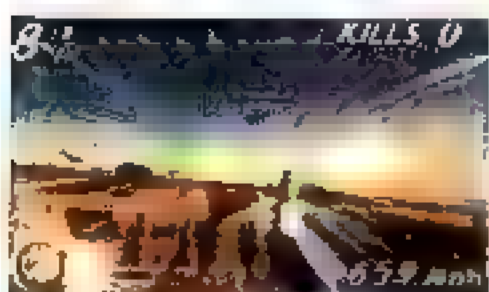
M.A.C.H. -Modified Air Combat Heroes-

Sierra	STG	1人
2007年03月09日	791MB	欧版



《空战英雄》游戏故事设定在2049年的近未来，讲述了由于科技进步而导致的飞行驾驶的革命，大量无人战斗机取代了正统飞行员，而后者变为了在地面操控。玩家在游戏中扮演的是一名一心向往翱翔蓝天的军校毕业生，体验驰骋蓝天的渴望。《M.A.C.H》的游戏规则并不复杂，玩家需要操控各种前卫怪异造型的战斗机，在超高速的飞行过程中巧妙的避开一切障碍物，及其竞争对手的缠斗，最终获得比赛的胜利。

↓比赛与战斗结合的游戏方式，不光需要出色的驾技还要求优秀的战斗技量



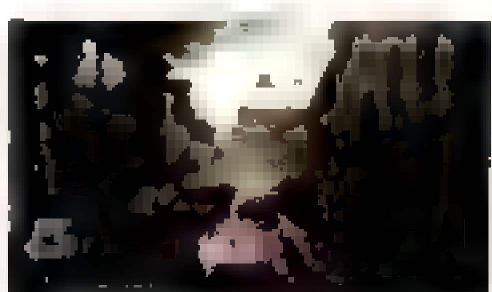
↑近未来的故事背景设定充满了神奇色彩，不一样的飞行驾驶体验

Call of Duty: Roads to Victory

Activision	FPS	1～6人
2007年3月13日	601MB	美版

以营造逼真的战场氛围为注目点的《使命召唤》系列PSP平台的原创作品，带给玩家前所为见的全新任务。本作将提供三个国家的士兵供玩家选择，其中包括惊心动魄的大规模步兵战、紧张的狙击手遭遇战和空降作战等多种类型。总之，所有在《使命召唤》系列中玩家所能见到的任务和战斗形式都将在PSP版的《胜利之路》中再现。玩家可以根据自己的习惯来选择最适合自己的按键组合。开发小此外，游戏还调整了射击武器的瞄准精度。

↓枪心准心做出了适当调整，在一定范围内系统会辅助进行半自动瞄准

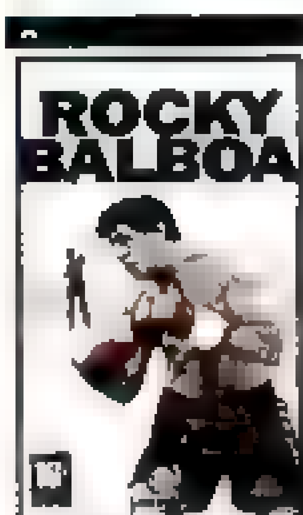


↑临场感十足的二战场面，这是系列的传统风格

Rocky Balboa

洛奇6

UBISOFT Entertainment	FTG对战格斗	1人
2007年03月13日	864MB	美版



由好莱坞著名影星西尔维斯特?史泰龙（SylvesterStallone）主演的描写拳王洛奇传奇职业生涯以及坎坷人生经历的影片"《洛奇（RockyBalboa）》系列"，堪称美国电影史上的经典之作。于上世纪70年代首次亮相银幕的本作获得了极大的好评和超乎想象的票房收入，此后该系列又陆续拍摄了4部续作，几乎每一部都能在全球掀起一股票房风暴。本作为PSP上的游戏版本，采用遵循原著的拳击游戏模式，并沿用电影中的剧情和人物设定。

↓游戏的电影版曾获得了极大的好评和超乎想象的票房收入

↑拳王洛奇的职业生涯在游戏中得到重现，将一个个对手击倒吧

Puyo Puyo! – Puyo Puyo 15th Anniversary

十五周年庆

SEGA	PUZ益智	1-4人
2007年3月21日	244MB	日版

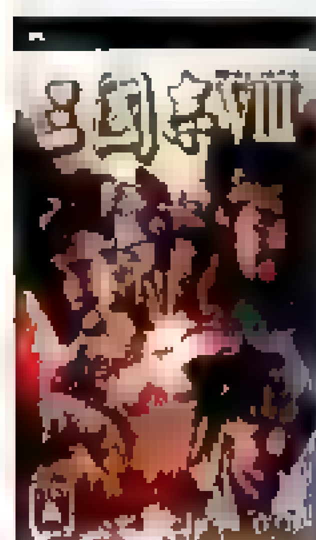
本作是为了纪念动作益智游戏《噗哟噗哟》诞生15周年而特别制作的系列最新作，共收录了系列含初代在内的共计22名角色，包含故事模式、对战模式等充实的游戏内容，是一款内容十足的集大成作品。PSP版《噗哟噗哟》支持无线通信功能，可以与朋友们进行联机对战。也可以通过一台PSP以分割屏方式进行对战，在分割屏模式下，玩家可以竖向握住PSP，与朋友一人握住一边进行游戏。

↓游戏的画面和背景音乐都相当轻松愉快，是款不可多得的休闲极品

↑众多性格不一的可爱角色可供选择，每人的招式都各不相同

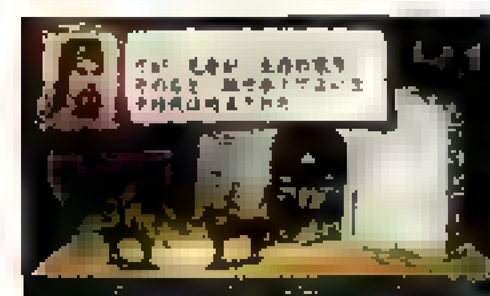
San Guo Zhi 8

KOEI	SLG战略	1人
2007年03月21日	183MB	日版



大受好评的游戏《三国志8》的PSP版本。在游戏中，玩家需要在700名以上的武将中选择一名，并经历整个三国战乱年代，最后统一中原。这700名可供选择武将中，包括有君主，军师，一般武将，在野武将等8个种类，选择不同种类的武将，玩法是完全不同的。游戏中收录了从184年黄巾之乱至234年孔明之死的51年间每年一个剧本，再加上孔明死后的3个剧本以及所有武将跨越时代同时登场的"英雄集结"共55个剧本。

↓关羽即将离开曹操千里走单骑回归兄长，一系列历史事件都会在游戏中展现



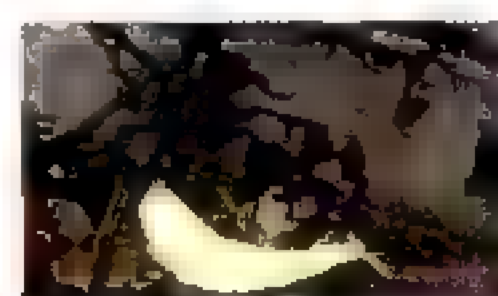
↑游戏的界面基本都是汉字，不懂日语也可以轻松的进行游戏

Prince of Persia – Rival Swords

Ubisoft	ACT动作	1人
2007年03月20日	962MB	美版

《波斯王子》是于上世纪80年代风行一时的电脑PC游戏，后来Ubisoft获得游戏版权后，由其以全新3D方式开发制作的《波斯王子》系列比以前受到了更多人的欢迎，本款登陆PSP平台的第一部作品《竞争之剑》故事情节基于PS2版的《波斯王子 王者无双》，在游戏系统方面特意为PSP版增加了新的关卡和模式。在"对战模式"里，玩家将要迎战另一个自己——黑暗王子，新的"时间挑战"模式中有不少高难度的关卡和谜题，相当具有挑战性。

↓强大的BOSS自然不会少，努力勇往直前吧



↑王子要不断地与各种敌人战斗来夺回自己的国家。

TMNT
忍者神龟

Ubisoft	ACT动作射击	1人
2007年03月20日	909MB	美版

配合4月份上映的《忍者神龟》CG电影，Ubisoft公司接过KONAMI的授权并以电影情节为蓝本，推出了这款最新的同名改编游戏。游戏依然遵循原作以四名身怀绝技的忍者龟为主角，运用各自独特的高超技艺，在充满犯罪与怪物的纽约惩奸除恶。游戏按关卡推进剧情，玩家要灵活运用忍者龟各自的技巧来通过难关，游戏操作方面借鉴了不少同类游戏的特点，攀岩走壁等动作比较流畅，行云流水的手感还是很好的体现了忍者的风格。

↓在街头与流氓恶势力殊死搏斗，游戏是美式漫画与硬派格斗结合之作

↑游戏的主角依然是四位大名鼎鼎的神龟，他们的高超技艺和十几年前一点也没变

Dragon Ball Z – Shin Budokai Another Road
龙珠Z 真武道会2 另一种道路

Dimps	FTG格斗	1人
2007年3月20日	504MB	美版

《龙珠Z》可说是动漫类游戏中生命力最持久的系列游戏，并且大多数作品都有着相当不错的销量。本作为登陆PSP平台的《龙珠Z 真武道会2》的最新作品。在本作中，前作《龙珠Z 真武道会》获得好评的新系统"Aura burst"将得以保留，该系统包括有超快速移动"Aura burst Dash"、超・强攻击"Burst smash attack"等变化。《龙珠Z 真武道会2》同样采用了假想的剧情方式，围绕特兰克斯的冒险，将会让龙珠迷们第　次接触系列的外传剧情。

↓游戏是以特兰克斯的视点展开的外传剧情，体验与原作不同感觉的原创故事

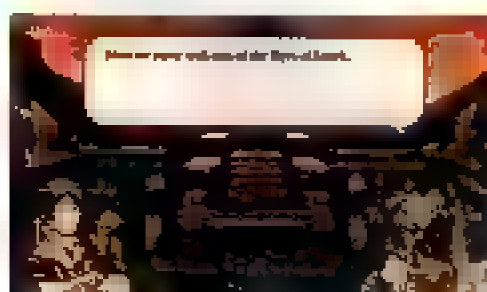
↑传说中的超级赛亚人布罗利登场！面对如此强大的敌人，贝吉塔能否全身而退，热血的激斗在手中上演

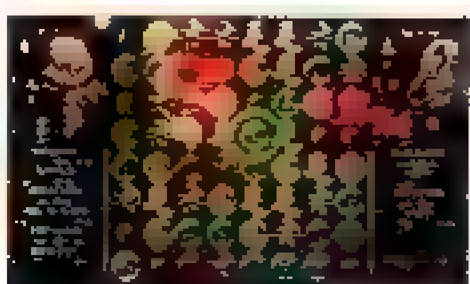
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
益智之迷 [illegible]

D3 Publisher	益智	1–2人
2007年03月20日	86MB	美版

本作是一款连珠类益智游戏，游戏拥有类似RPG式的剧情，但是战斗却完全是以连珠游戏来完成。故事发生在一个名为Etheria的大陆上，玩家在游戏中扮演一位年轻的战士，目的是从邪恶的魔爪下拯救大陆。游戏里玩家需要控制自己的人物在各个村庄和城镇中打听情报、购买装备，而进入迷宫探索宝物和敌人等RPG的要素也包含在游戏中，与RPG游戏不同的是游戏的战斗全以连珠游戏进行。

↓游戏的画面为2D画面，游戏各种颜色的彩珠凌乱的排列着，两旁列出了对阵双方的各种属性





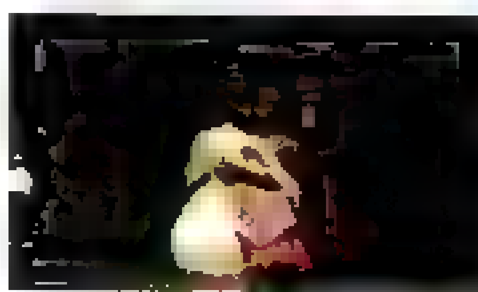
↑游戏是方块+RPG类型的游戏，使用方块作为战斗方式

Virtua Tennis 3
VR网球3

SEGA	体育	1–2人
2007年03月20日	555MB	美版

《VR网球》是SEGA旗下最著名的网球游戏，以其爽快与真实并重被誉为最好的网球游戏之一。《VR网球3》正是这个系列于多平台发售的正统续作，本作在画面以及系统上相比前作做出了飞跃性的提升，除此以外SEGA还特邀俄罗斯著名网球选手莎拉波娃作为此作游戏代言，并且游戏包括了很多世界知名的网球选手，如温网冠军毛瑞斯莫，瑞士快车费得勒以及澳洲野兔休伊特都将实名华丽登场，游戏还收录了多达20位的国际网坛明星资料。

↓全世界各大著名选手都在游戏中亮相 球迷们一定不会陌生



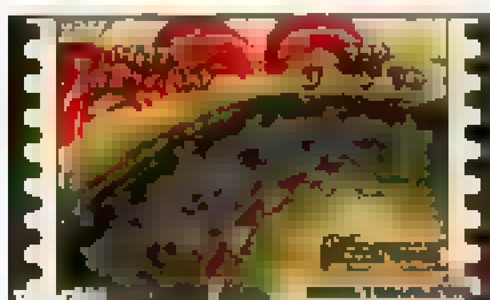
↑游戏的画面及操作给人的感觉都非常好 就像真正打场网球一样真实

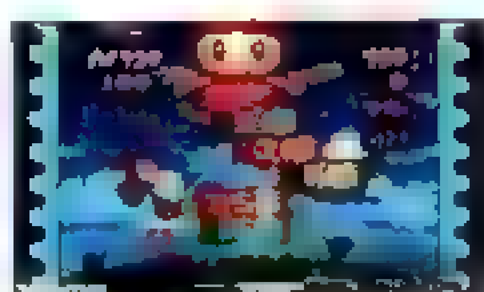
Bomberman Land Portable

HUDSON SOFT	ACT动作	1～4人
2007年03月21日	148MB	日版

本作是《炸弹人乐园》(Bomberman Land)系列登陆PSP平台的首款作品。游戏主题将是"对决"，和众多可爱搞怪的炸弹人军团在美丽的天空之岛上展开全新的激烈对抗。游戏一共收录了约50多款简单操作的迷你游戏，配合多人娱乐的话一定相当热闹。游戏中采用了新系统"Ranking系统"，所有角色都会有等级设定，以最后等级最高者为胜利，如果表现不好，当然就会遭遇"降级"的惩罚，所以尽量在每个小游戏中都努力赢得胜利吧。

↓游戏中采用了新系统"Ranking系统"，所有角色都会有等级设定





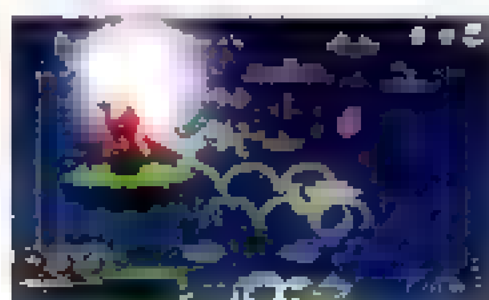
↑在每个舞台内还会有各种各样的任务，顺利通过后可以获得任务点数的奖励

New Rainbow Island – Hurdy Gurdy Daibouken!

MMV	ACT动作	1～2人
2007年03月26日	817MB	欧版

曾于1987年在FC平台上诞生的经典动作游戏《彩虹岛》在PSP上的新作，玩家将扮演游戏中的主角巴比和波比，由于综合音乐企业"米利昂雷克多"夺取了机械音乐之魂，导致彩虹岛生态系统的极大破坏，草木枯萎、昆虫变异等，为了拯救彩虹岛，玩家必须通过收集虹之乐器不断打倒前进路上的敌人。本作的游戏画面都经过重新制作，改为更加华丽的3D来表现，效果自然大幅度提升。玩家还可以发出各种绚丽的彩虹波对敌人展开攻击。

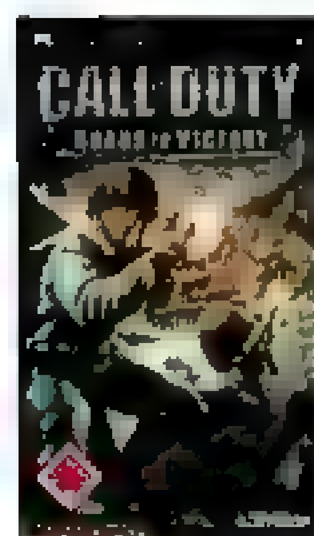
↓经典的"彩虹桥"依然是游戏的特色，玩家要依靠制造彩虹不断前进并消灭敌人



↑画面背景相当绚丽，色彩运用正如彩虹一样美丽，玩一会儿一定会心情愉快

Call of Duty: Roads to Victory

Activision	FPS	1～6人
2007年03月28日	601MB	欧版



以营造逼真的战场氛围为注目点的《使命召唤》系列PSP平台的原创作品，带给玩家前所未见的全新任务。本作将提供三个国家的士兵供玩家选择，包括美军82空降师步兵、加拿大第一军狙击手以及英国空降兵突击队队员，每个角色都拥有各自不同的任务关卡和剧情，而不同角色所执行的任务种类也有很大区别，其中包括惊心动魄的大规模步兵战、紧张的狙击手遭遇战和空降作战等多种类型。

↓枪心准心做出了适当调整，在一定范围内系统会辅助进行事自动瞄准

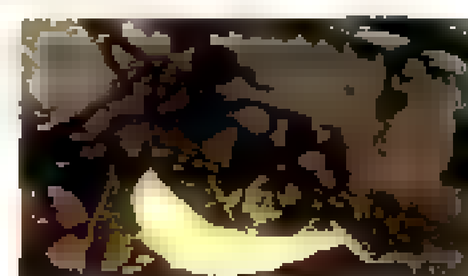
↑临场感十足的二战场面，这是系列的传统风格

Prince of Persia – Rival Swords

Ubisoft	ACT动作	1人
2007年03月29日	962MB	欧版

《波斯王子》是于上世纪80年代风行一时的电脑PC游戏，后来Ubisoft被取得游戏版权后，由其以全新3D方式开发制作的《波斯王子》系列比以前受到了更多人的欢迎，本款登陆PSP平台的第二部作品《竞争之剑》故事情节基于PS2版的《波斯王子：王者无双》，在游戏系统方面继承了PS2版的风格和特点，并且特意为PSP版增加了新的关卡和模式。在"对战模式"里，玩家将要迎战另一个自己——黑暗王子，新的"时间挑战"模式中有不少高难度的关卡和谜题，相当具有挑战性。

↓强大的BOSS自然不会少，努力勇往直前吧



↑王子要不断地与各种敌人战斗来夺回自己的国家。

Test Drive Unlimited

Melbourne House	赛车	1人
2007年03月29日	1.43GB	欧版

《无限试驾》是一款强调真实感的赛车游戏，收录了50多个汽车品牌的150多辆赛车，甚至还有一些摩托车可以选择。本作的比赛车舞台设定于夏威夷的瓦胡岛，面积约596平方公里、有112公里的海岸线，这些场景都是通过卫星拍摄的照片以及GPS系统制作的，精确呈现了当地的地形，在游戏中玩家会感觉到在实际背景中驾驶爱车的心情，就算没有去过当地也有如身临其境。

↓游戏收录了50家名厂超过150辆以上的跑车

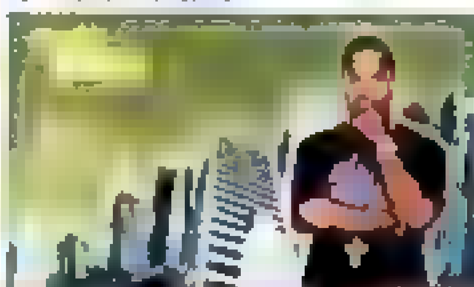
↑游戏的画面相当强，对赛车的描写很逼真

Pimp My Ride

Activision	赛车	1人
2007年04月03日	796M	美版

美国ACTIVISION公司2007年几款新作之一《Pimp MyRide》，本作属于位于北美MTV电视台的 汽车改装节目所改编开发的 款改装车游戏，本作将和有强烈的"嘻哈"说唱音乐文化溶为一体，本游戏中所登场的车辆，都将以实际车辆的表现为依据，并以技术性的验证方式来证明游戏将能充分重现实际车辆的表现，游戏中更有一些节奏很强带有美式风格的"嘻哈"流行音乐，喜欢这种带有竞速和音乐味道的游戏的玩家不要错过该作。

↓游戏模式很简单，努力挣钱从而为顾客的坐骑装配更多的零件套装



↑虽然在3D建模上车辆树木建筑上都显得棱角分明但总体感觉画面还是不错的

Jikkyou Powerful Pro Yakyuu Portable

KONAMI	SPT体育	1-2人
2007年04月04日	1.55GB	日版

本作是登陆PSP平台的 实况力量职业棒球 系列的最新作，收录了根据2006赛季结束时制作的最新2007赛季的预想选手数据，备受瞩目的新人等都将加入到游戏中。游戏新增了全新的段位认定模式，游戏会以此形式进行随机给玩家出丰富多彩的难题，如果能顺利通过考验就能享受到升格的乐趣。新的道具卡片系统在本作中可以发挥各种各样的效果，可以追加选手育成点数、也可以用来扩张游戏机能。

↓音乐很能烘托游戏的氛围，比赛时鼓声、掌声、观众的加油声增加了玩家的临场感

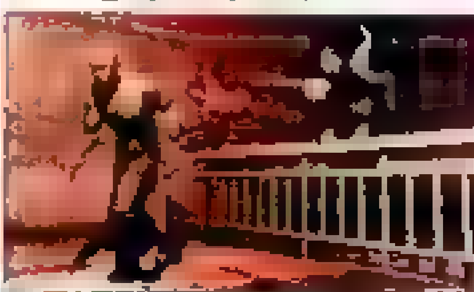
↑游戏中对挥棒的方向的精确度定位的非常高，需要一定时间适应上手

Free Running

Rebellion	动作	1-2人
2007年04月05日	432MB	欧版

和游戏的标题相符，玩家在这款游戏中要控制人物在钢筋水泥的丛林中的障碍物之间进行难以想象的流畅奔跑、跨越、跳跃或攀爬。在游戏中将充分利用繁华的市区的屋顶、墙壁和拱门等建筑物来回穿越整个城市。在各种城市上空进行杂耍和障碍赛跑。可以在空中作出诸如蝴蝶转身、360度踢墙跳跃等独 无二的绝技并展现各种特殊的动作，可以自定义你的人物并解开各种图纹、图案阴影和音乐、新的动作等。

↓可以和朋友联机来进行竞速等比赛，各种花样百出的动作也是颇为抢眼

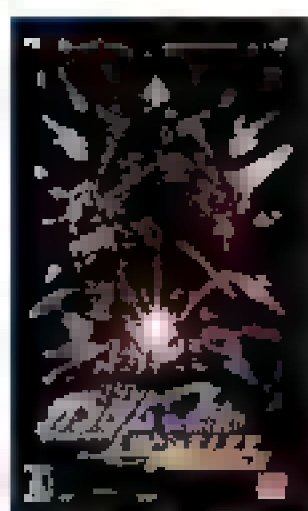


↑在高楼大厦间纵横穿越是游戏的主题，整个城市都将是玩乐的舞台

Rengouvs. Z.A.F.T Portable

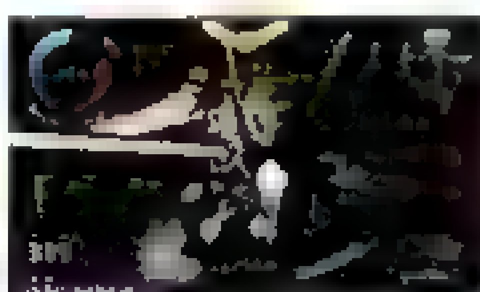
联合VS扎夫特 便携版

BANDAI	FTG对战格斗	1-4人
2007年04月05日	836MB	日版



大人气动画改编游戏《机动战士高达SEED 联合VS扎夫特》的PSP移植版，游戏是以引起轰动的全新风格高达动画《机动战士高达SEED》为蓝本制作，以2对2小队战为主的3D对战动作游戏，不仅保留了街机和PS2版原有的内容，还新增加了历代作品中大受好评的任务模式，在此模式中玩家将不再扮演游戏中的各个主角，而是一名小小的士兵，来体验这场硝烟弥漫的战争。并且任务模式的内容不仅仅是击落敌机，还有如护卫等各种条件的任务。

↓PSP版新增的任务模式大大提高了游戏的耐玩度，获得机体的方法和以前有所不同



↑动画原作中华丽的战斗场面在游戏中完美再现 画面效果不逊于家用机版

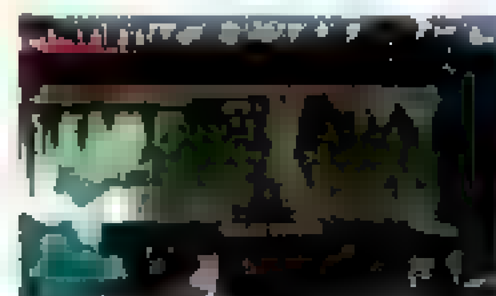
Exit 2

[illegible]

Taito Corporation	动作	1-2人
2007年04月19日	157MB	欧版

这款游戏的主角是一名灾害现场营救队员，玩家要不顾个人安危深入灾害现场，利用种种道具及机关，并与同行者同心协力，将每位同行者安全救出灾害现场。玩家可以巧妙利用关卡中的各种道具、机关及同行者的特殊能力来达成过关条件。而在本作中不但保留了前作的种种特色，还添加了10多种更为巧妙的机关及道具。同时玩家还可以通过官网下载全新的关卡来游玩，而此次除TAITO公司外还有多家公司共同参与下载关卡的开发设计。

↓游戏的场景非常丰富，南美的丛林，日本的会馆，埃及金字塔等都各具特色

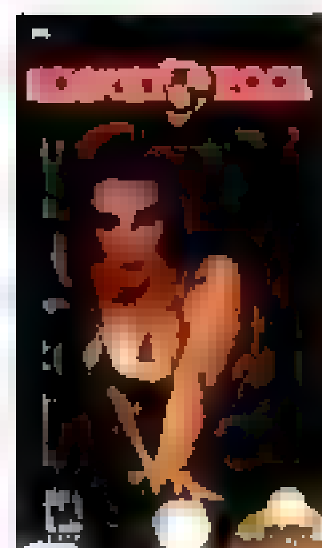


↑上下楼梯、快跑跳跃等操作动作都做出了调整 使得游戏更为连贯

Pocket Poo

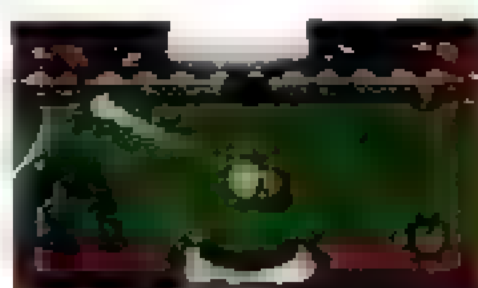
口袋台球

Eidos	体育	1人
2007年04月18日	791MB	美版



登陆PSP平台的撞球游戏《口袋撞球》（Pocket Pool）虽然是一款以撞球为主题的游戏，但同时也引入了形形色色的美女作为卖点，玩家在游戏中可以通过赢得比赛来不断开启这些美女图片和视频剪辑。这款游戏获得了成人视频"美女也疯狂（Girls Gone Wild）"系列的授权，游戏的名称也将改为《狂野口袋撞球（Gone Wild Pocket Pool）》。游戏中提供了从九球到斯诺克等九种花式撞球游戏可供选择。

↓游戏不仅仅是一款台球游戏，还包括了很多性感美女要素作为其中的另一卖点



↑九球到斯诺克等九种花式撞球都在游戏中收录 台球爱好者一定会喜欢

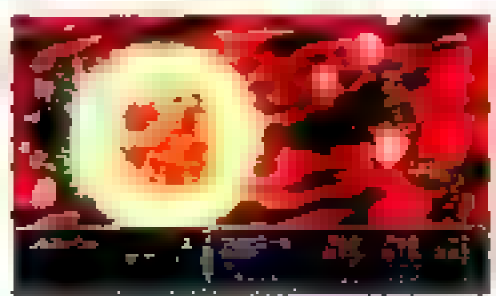
Final Fantasy

最终幻想 20周年纪念版

SQUARE ENIX	RPG角色扮演	1人
2007年04月18日	188MB	日版

为纪念《最终幻想》系列诞生20周年（1987年～2007年），SQUARE ENIX将之前移植到GBA上的《最终幻想》一、二代移植重制到PSP上面发售的版本。游戏系统方面，本作一代的移植版把原本的回数制魔法计算方式改成MP消费制，而且在美术绘图方面在城镇等的地图加上了光源处理，或是会有云的阴影流过等等的追加表现，在细部的战斗图像表现上也比之前GBA版更加华丽，让玩家再度体验到这款系列首作的魅力。

↓游戏画面在细节上较之原版有一定程度的优化，不过基本整体上区别不大



↑天野喜孝的画风在今天看来仍然是那么的经典 FF的一代传奇由此开始

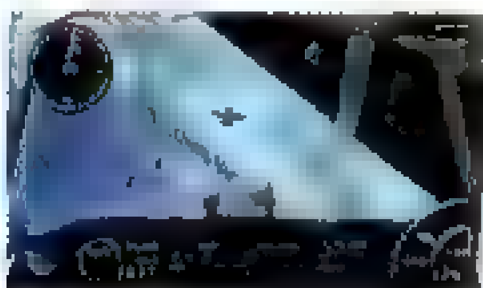
Aces of War

[illegible]

TAITO	STG射击	1人
2007年03月23日	465MB	欧版

本作是以真实发生过的二战背景为舞台的飞行驾驶模拟，其特点是可以让玩家在游戏中自己开创IF的假想历史。游戏中登场的机体包括日军和美军历史上的著名战机及没有被量产的梦幻机体等合计40台以上的机体登场，在数量上可说是非常丰富。而在游戏模式方面，除了有让玩家练习与敌机及敌舰进行攻击战斗的练习模式之外，还有如偷袭珍珠港等以参加历史知名战役为主题的任务模式和可以与朋友或CPU对战的对战模式，

↓座舱式的驾驶视点充满真实的临场感，下方的计量器刻画很细致



↑使用二战中的日军进行空中战斗会有种很奇妙的感觉

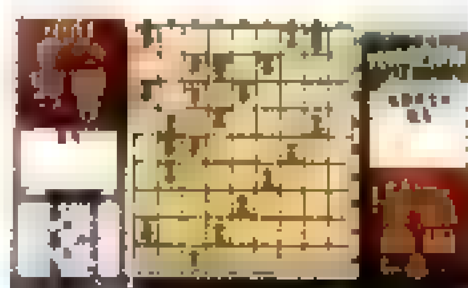
Isshou Asoberu Todai Shougi

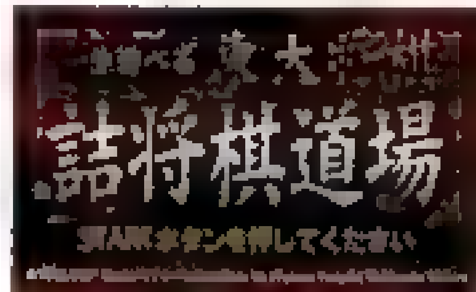
[illegible]

MYCOM GAME WEB	TAB桌面	1人
2007年04月19日	65.1MB	日版

日本将棋的棋盘是由9×9的方格组成的平盘，不是正方形、而是略呈长方形。竖行方格叫筋，自右向左分别为一至九筋；横行方格叫段，从上向下分别为一至九段。整个棋盘在盘面上分为三部份本作是搭载了获得四次世界电脑选手权优胜的东大将棋思考引擎的将棋游戏，一共收录5000道的残局题目，玩家可以实战挑战这些经典残局，挑战成功还能得到相应的勋章奖励。另外，游戏中还有“时间考验”以及“名作将棋残局鉴赏”等模式。

↓挑战游戏中包括的众多棋局，努力成为世界一流的棋手





↑日本传统的桌面将棋非常普及，就如中国的象棋一般

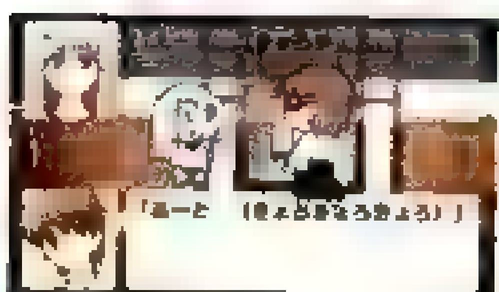
Tobidase! Trouble Hanafuda Douchuuki

[illegible]

TYPE-MOON	TAB桌面	1人
2007年04月19日	428MB	日版

本作是PS2游戏《Fate/stay night-Realta Nua》EXTRA版本中的同捆游戏。花札是一种日本传统的纸牌游戏，逢年过节日本家家都会玩这种花札，游戏的玩法与麻将比较类似，玩家要设法把自己一方的牌凑成可以胡牌的状态，同时尽量干扰对方胡牌，花札的取得文就等于麻将的胡牌，而不同牌的组合，取得文的点数是不一样的。每人开始有12文，一旦文被对方减少到0，那么就会输掉。如果双方手牌用尽而没有文可以结算的话游戏是平局。

↓打牌之余还会有一些有趣的情节穿插其中



↑日本的花札游戏在民间非常流行就如同中国的麻将和扑克一样普及

Fast and The Furious – Tokyo Drift

速度与激情3 东京漂移

Eutechnyx	RAC赛车	1人
2007年04月24日	863MB	美版

《速度与激情东京漂移》（The Fast and the Furious Tokyo Drift）是NAMCO-BANDAI根据于2006年夏季上映的同名电影改编而成。该作对应平台为PS2和PSP，本作PSP版于2007年4月底在北美地区上市。与大部分追求真实感的赛车游戏一样，该作同样获得了多家汽车厂商的授权。游戏中提供大量的赛车以及相关的车辆改装零件，玩家可以按照自己的想像，随意打造出只属于自己的爱车。并且本作支持多人无线联机对战。

↓利用无线通信机能，可以实现最大6人对战。还有以赛车为赌注的赌博赛。

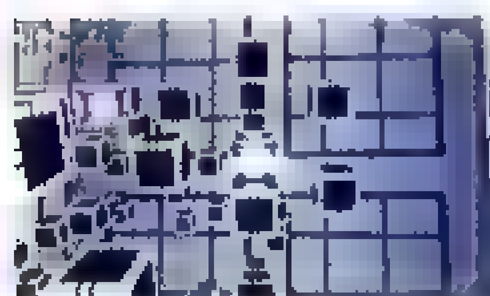
↑本作不仅新增了8个车种，赛道也追加了两个区域，各8条赛道

Cube

Metia Interactive	益智	1-2人
2007年04月24日	412MB	日版

本作是由来自澳大利亚的游戏工作室Metia Interactive所开发，美国D3 Publisher公司发行的PSP益智类游戏。这个游戏相当于《超级猴球》的方块版，玩家的任务就是操纵方块沿着由各种属性的方块组成的"小路"滚落至终点。其中，不同属性的方块将触发不同的事件，如果打比喻的话，游戏就像是玩家小时候玩过的各种游戏棋一样，非常有意思。本作可支持1-2个玩家联机游戏。喜欢益智类游戏的玩家不要错过。

有条件的话和好友一起联机对战是相当有意思的



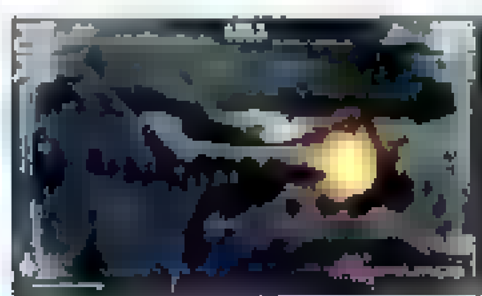
不同颜色的方块会触发各种不同的事件

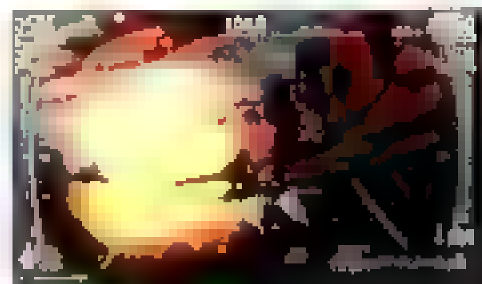
After Burner – Black Falcon

SEGA	STG射击	1-4人
2007年04月25日	408MB	美版

《冲破火网》是由著名制作人铃木裕于1985年领军推出的知名大型电玩空战射击游戏系列，本作由Planet Moon开发的（以全3D绘图、熟悉的背后视点与直觉灵活的操控，重现大型电玩原作的爽快空战要素。游戏中收录有原厂授权的十五种战斗机，包括F-14和14D雄猫、F-18大黄蜂、F-15E鹰式、F-22猛禽与海猎鹰等，并提供丰富的武装、涂装与性能自订功能。玩家扮演王牌飞行员，驾驶各式经典战斗机投入生死一瞬的激烈空战中。

众多世界级的名机供玩家随意选择，并且能根据喜好需要自行改装





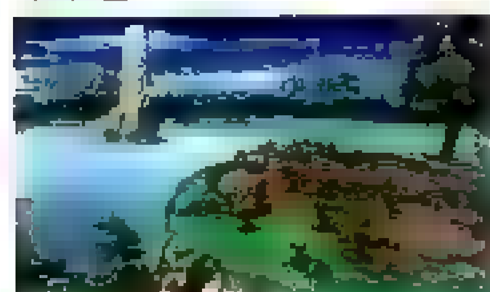
如大型街机游戏般的空战体作，经典的背后视点让战斗显得十分入戏

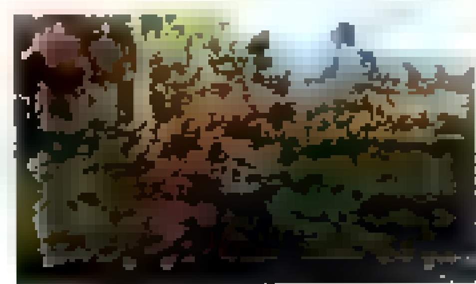
Innocent Life – A Futuristic Harvest Moon

Marvelous	模拟经营	1人
2006年04月27日	328MB	欧版

这款《新牧场物语－无暇人生》是由开发过《勇者斗恶龙》系列的ArtePiazza公司负责，游戏画面素质极高，游戏场景非常漂亮，比此作之前的PS2版《美妙人生》都要略强，游戏的世界观与以往不同，改为近未来的田园生活，玩家扮演的是被博士创造出来的少年，负责经营一个农场，可以依靠种植农作物、饲养动物等方法来盈利，一边冒险，一边培育各种农作物，解开被封印的土地之谜，同时学会当一名真正的人类。

游戏画面以同时游戏来说相当强一山一草一水一木都栩栩如生

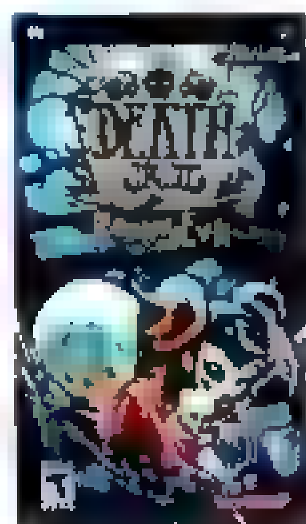




田园生活并不是每个人都能体验到的，游戏为我们提供了这个机会

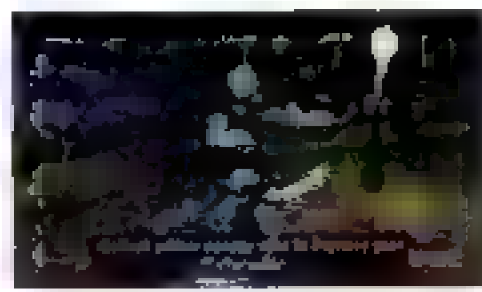
Death Jr. 2 – Root of Evil

Konami	动作	1-2人
2007年04月27日	188MB	欧版



本作是由Backbone制作，KONAMI发行的的动作游戏《小死神》系列最新作。本作的故事讲述了魔法学校里组织了一次历史考察，小死神及它的朋友们在展会里打开了一个神秘的宝盒，但是这时候恶魔却被释放了出来，并且抓走了小死神的同伴，这时候故事也就此拉开了序幕。本作的游戏操作方式非常象《鬼泣》，游戏中小死神可以使用武器包括枪和镰刀，打击感非常好。远近兼备的攻击方式会使喜欢动作游戏的你得到满足。

枪和镰刀并用，这位暂能的主角打未起来一点也不含糊



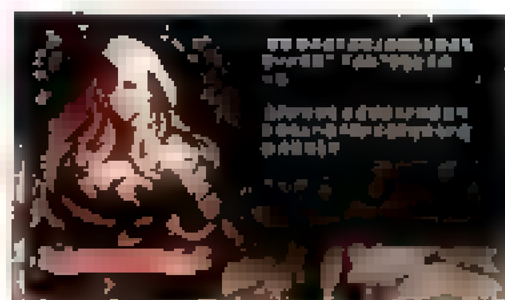
操作小死神与恶魔们进行战斗，画面很有童话风格

Lost Regnum – The Emperor of Theives

ERTAIN	ARPG动作角色扮演	1-2人
2007年04月28日	450MB	韩版

本作是款迷宫探索型动作角色扮演游戏，游戏中玩家将扮演罗马帝国时代的冒险者，深入往昔由罗马皇帝哈德良所建造的神殿都市，探索皇帝隐藏于迷宫深处的秘密。游戏整体风格与《暗黑破坏神》类似，玩家一开始可从高地战士、亚马逊弓箭手、剑斗士与黑暗搜索者这四种各具特色的职业中选择，灵活运用主副武器，技能及战术，来和各种性格特点不一的敌人战斗。作为一款美式ARPG冒险游戏

↓鲜明的"暗黑"风格，杀怪掉宝双人闯关冒险充满了美式ARPG的特色



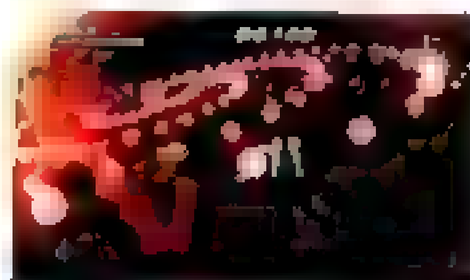
↑本作的是版是繁体中文界面，各种说明及对话都是国语

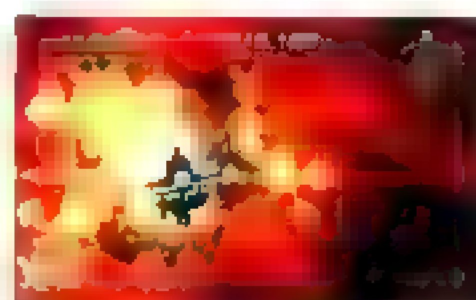
Xyanide Resurrection

Playlogic	射击	1人
2007年04月30日	1.45GB	欧版

这款游戏采用了3D设计，结合PSP的强大机能，以灰色调为主色渲染。而且还可以看见天空中到处漂浮着不知名的外星机器，甚至是巨大的外星战舰，但并没有因此而减弱游戏的流畅度，特别是在场景切换方面，也没有出现丝毫的延迟现象。这款游戏故事设定虽然老套，不过游戏画面表现可就让人眼睛一亮了。超华丽的光影表现、炫目的迷彩特效，以及大魄力的宇宙空间战斗场景等，都会令对画面挑剔的玩家们满意。

↓游戏对应PSP Wi-Fi无线连网功能，让多名玩家透过PSP Wi-Fi无网络联手对抗外星异形，乐趣更多

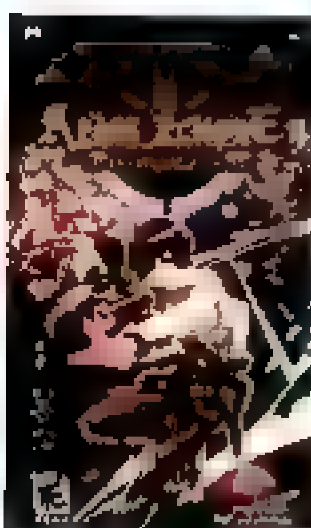




↑本作的主角是一名叫Drake的星际战机飞行员，游戏的故事发生在2715年的未来世界

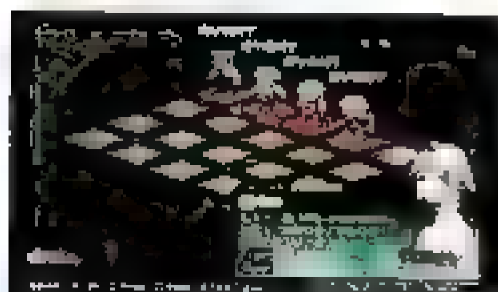
Aedeus Memories Shinten Makai – GOC V

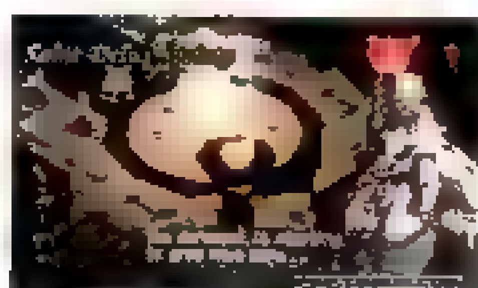
NIS, America Inc.	SLG战略	1人
2007年04月25日	1.63GB	美版



本作是沿袭PS2版《新天魔界～混沌世代IV》系统的S·RPG；游戏中玩家需要以内政确保军费和作战能力，通过"移动"指挥部下的武将进攻其它国家，然后以"战斗"进行俯视视点敌我双方士兵的战斗。在战斗中，地形会对各个部队造成很大的影响，部队阵型的安排也会对战斗能力造成很大影响。在战斗中满足特定条件时，武将还可以使用必杀技。效果根据武将的不同而不同。另外本作中中还加入了一些前几作中的人气角色。

↓与PS2版不同,在PSP版中玩家可自由选择地下、地上与天空世界开始游戏





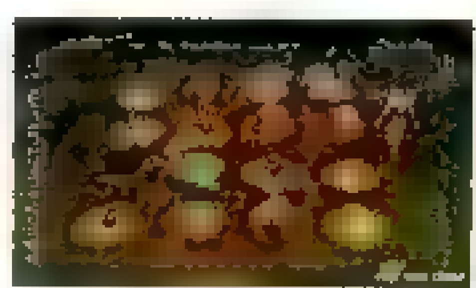
↑PSP版中新增了来自《新天魔界 混沌时代4》中的登场角色

Winx Club – Join the Club

Konami	冒险	1人
2007年5月1日	1.22GB	美版

《魔法学院》是由Konami Europe工作组开发的一款冒险游戏，玩家在游戏中扮演一名叫作Bloom的会魔法的16岁小女孩，经历很多很多故事，阻止坏公爵制定的一个黑暗计划。其间他遇到了千奇百怪的角色。本作除了主线任务外，还有很多的支线任务，并且随着任务的进展而推动着故事，其中有收集物品的快乐，还有华丽的魔法攻击。本作是一款不错的动作冒险游戏，由同名的动画作品改编而成。看过原作的玩家更会投入感倍增。

↓穿着粉红色连衣裙的女主角清纯可爱，她要经历各种各样的冒险与恶势力战斗



↑游戏画面相当清新，各种颜色搭配起来满有艳丽的感觉

Ultimate Board Game Collection

ʌack of All Games　益智　1人

2007年05月01日　121MB　美版

此款戏中特别收录了二十种经典的桌上游戏，几乎个个都是耳熟能详的游戏，虽说都是小品游戏但却都是乐趣无穷，所以不管任何年龄层的玩家都可以尝试看看，绝对会有意想不到的乐趣。本作几乎囊括了大部分桌面游戏类型，贪吃蛇、数独、国际象棋等等桌面游戏均有收录。而本作又支持多人联机，可以一家人聚在一起玩游戏，虽然没有华丽的3D画面，但作为家庭同乐的一款作品，《极致桌上游戏合辑》还是会吸引很多玩家的。另外游戏中有些是必须满足特别的条件才会出现

跳棋大家还记得吗，一些经典的游戏都需要达成一定条件来开启

↑20余款休闲桌上游戏收录于此，可以玩个够

Diner Dash

GameLab　经营模拟　1人

2007年05月04日　130MB　欧版

2005年的休闲模拟游戏《美女餐厅》是一款经典的模拟经营餐厅类游戏，由于游戏大获好评，厂商此次将把美女餐厅移植到掌机上发售。在《美女餐厅》中，玩家将扮演餐馆的女老板FLO，和四个同伴通过经营餐馆来击败贪婪的商界大亨，并逐步把自己的餐厅发展成为一家顶级服务企业，通过提供饮料、递送食物，赚得更多的分数来升级餐厅的装饰　新的特性和挑战在等待玩家来发掘。游戏画面继承了系列一代的画风，人物鲜明可爱，表情生动。

当一名餐馆女老板不仅要做好经营工作，对顾客的服务也是很重要的

PC上大受好评的游戏移植到PSP上，仍然保持着轻松愉快的风格

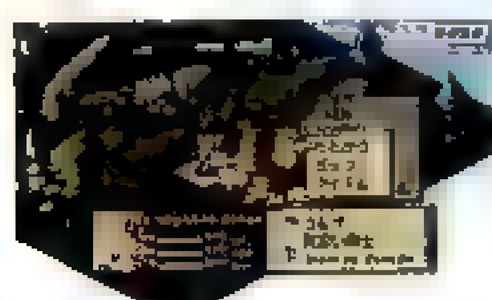
Final Fantasy Tactics – Shishi Sensou

SQUARE ENIX　战略角色扮演　1人

2007年05月10日　438MB　日版

本作是PS游戏《最终幻想战略版》的PSP复刻版本。游戏在各方面进行了一定程度的改进，如更为细致的画面可以看清人物的表情，部分剧情过场采用新增的CG来表现，使情节更为连贯自然，系统不仅保留了以前全部经典内容，还增加了2种新职业和2名新角色，使游戏更为耐玩，在纷飞的硝烟中，出现了两个年轻人的身影。使埋葬在历史的影子中的“真实”日渐明朗，最终壮大成为一部华美的史诗

《皇家骑士团》式的优秀战略要素结合FF经典设定的完美之作，让众多玩家着迷



↑伊利瓦斯的故事将在5月10日拉开序幕，实境、战争、硝烟、杀戮，一切等待着你来结束

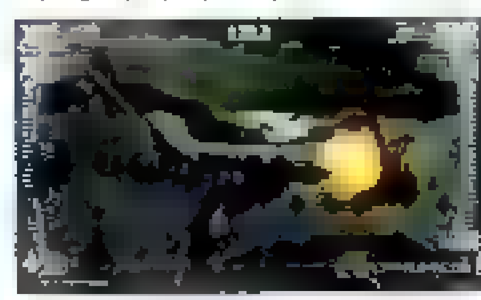
After Burner – Black Falcon

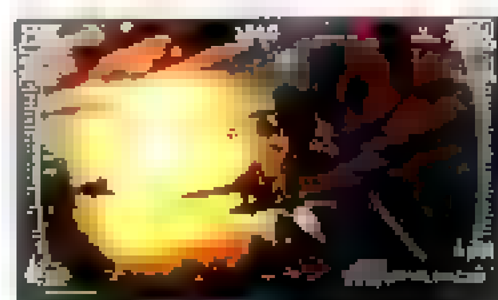
SEGA　STG射击　1-4人

2007年05月10日　408MB　欧版

冲破火网是由著名制作人铃木裕于1985年领军推出的知名大型电玩空战射击游戏系列，本作由Planet Moon开发的以全3D绘图、熟悉的背后视点与直觉式的操控，重现大型电玩原作的爽快空战要素。游戏中收录有原厂授权的十五种战斗机，包括F-14和14D雄猫、F-18大黄蜂、F-15E鹰式、F-22猛禽与海猎鹰等，并提供丰富的武装、涂装与性能自订功能。

众多世界级的名机供玩家随意选择并且能根据喜好需要自行改装



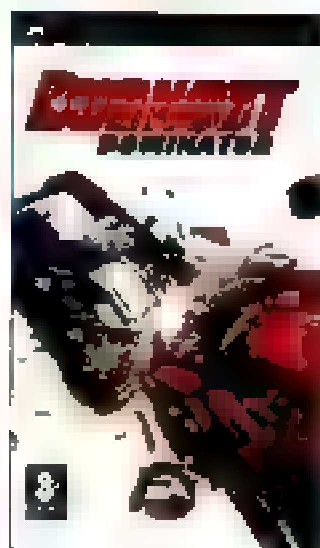


↑如大型街机游戏般的空战佳作 经典的背后视点让战斗显得十分火暴

Burnout Dominator

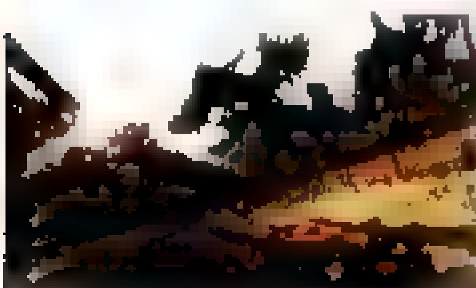
EA　RAC赛车　1-2人

2007年3月6日　358MB　欧版



《火爆狂飙》系列以异常"火爆"的风格在玩家当中具有跟高的名声，作为系列最新作，除了全新的各种风格的赛道外，凭借具备系列特色的加速系统"Burnout"，玩家还将体验到前所未有的速度感与激情。本作中的每辆车都具有独立的特性，只有完全掌握它们的特性，才能更好的漂移、冲刺、取得比赛的胜利。 如副标题中所说，本作还加入了统治点数的概念。

↓本作的画面，车辆，背景及操作手感都相当不错，值得一玩



↑以火暴闻名的街头赛车游戏，在PSP上展现魅力

Valkyrie Profile – Lenneth

SQUARE ENIX　角色扮演　1人

2007年05月10日　676MB　欧版

本作是PS游戏《北欧战神传》的PSP移植版，保留了原作优秀的操作的战斗系统和以北欧神话为基础的经典故事，游戏除了配合16:9的屏幕比例重新调整对话讯息以及画面的位置之外，以现在的技术追加的CG动画也是魅力之一。而最重要的是，所追加的事件以及动画，是跟预定在PS2上推出的续作《VALKYRIE PROFILE SILMERIA》有着重要的前后关系。可说是为续作《VALKYRIE PROFILE SILMERIA》所埋下的伏笔。

↓经典的4人制战斗系统 变为16：9宽屏显示更为清晰

↑PSP版新增了多段原创的CG动画,使剧情更加饱满动人

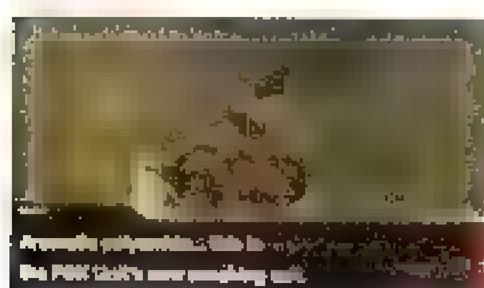
Metal Gear Solid – Portable Ops

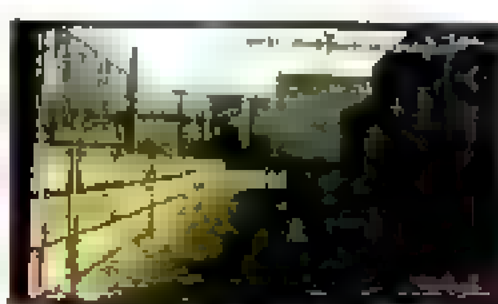
KONAMI　动作冒险　1-4人

2007年05月11日　1.45GB　欧版

本作为《合金装备》系列于PSP平台的原创作品，在游戏中，玩家将了解到发生在初代《潜龙谍影》之前的故事，众多系列中熟悉的角色也将在游戏中登场。同时，本作的剧情采用与《潜龙谍影BD》相同的数字漫画小说的方式来描述，语音由系列原班人马倾情全程奉献，将具备系列最强的表现力。本作的核心是同伴系统，每个任务玩家都可以选择3名NPC共同完成，他们之间的分工各不相同，有间谍、工程师、医疗护理、狙击手等等。

↓在游戏中，玩家会了解到发生在初代《合金装备》之前的故事。





↑潜入依然是游戏的主题，斯内克在掌机上继续上演他的冒险之旅

Little Aid Portable

Takuyo　恋爱　1人

2007年05月17日　1.37GB　日版

本款女性向的恋爱AVG游戏，以南青濑的"天凰高中"为舞台，新的故事拉开了序幕。原本的人气PC游戏在两次移植后，终于到达了PSP平台，游戏设置了CG浏览功能，你可以随时的观看你所触发的剧情，当然语音是可以自由选择任意开关的。并应广大爱好者们要求，加入了"驱邪者之路"的剧情。另外在PSP中加入的"堤・千弦"和"登・让"等将会有更多的剧务和战斗形式都将在PSP版的《胜利之路》中再现。

↓众多美男子在真人语音的陪衬下显得活灵活现

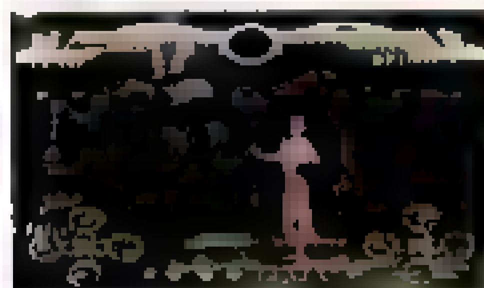
↑"追男生"的恋爱游戏对女性玩家有着很强的吸引力

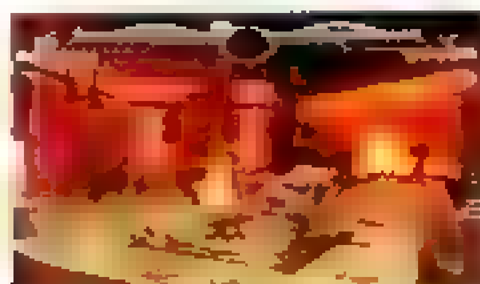
Legend of the Dragon

The Game Factory	格斗	1人
2007年05月22日	788MB	美版

龙的传人（Legend Of The Dragon）是一款有着很强的中国武侠剧情的格斗游戏。同时本作也是根据共金宝2005年武打巅峰巨作《龙威父子》改编的武侠对战游戏。游戏的背景设定在遥远的中国古代，由十二生肖共同守护着一种神秘的强大力量。每个生肖都有它的寺院及对应的生肖守卫。而现在邪恶的力量正开始夺取十二生肖所守护的力量，正义的化身"金龙"则是这股邪恶力量最大的敌人。玩家将与值得信赖的同伴们一起惩奸除恶。

↓十二生肖是游戏的重要组成要素，会给予角色强大的力量





↑游戏以中国武侠电影为题材改编的格斗游戏

Brooktown High Senior Year

KONAMI	恋爱	1人
2007年05月22日	1.20GB	美版

本作是为了纪念动作益智游戏《噗哟噗哟》诞生15周年而特别制作的系列最新作，共收录了系列含初代在内的共计22名角色，包含故事模式、对战模式等充实的游戏内容，是一款内容十足的集大成作品。游戏为初学者特别设置了"初学模式"，加入了熟悉的对战，新增了大量的新规则。另外，游戏还采取了等级划分制度，无论是初学者还是上级者都可以在游戏中享受到各自的乐趣。PSP版《噗哟噗哟》支持无线通信功能，可以与朋友们进行联机对战。

↓各种丰富的场景都是约会的好地点，做点什么吧！

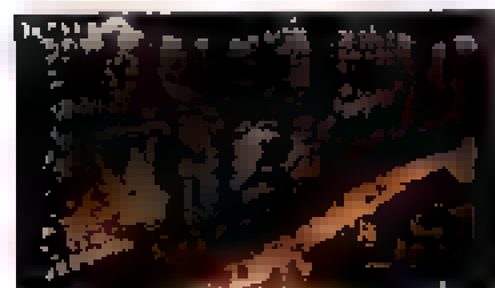
↑游戏不管女孩男孩都可以约来约会，可以满足不同趣味玩家的偏好

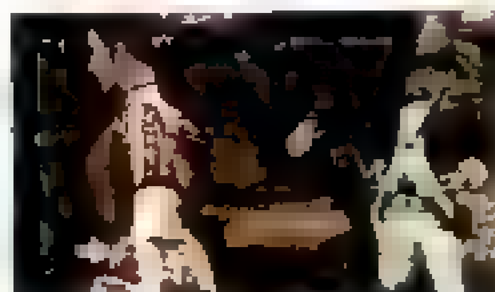
Pirates of the Caribbean – At World's End

Eurocom	动作	1人
2007年5月22日	705MB	美版

迪斯尼公司的"《加勒比海盗》（Pirates of theCaribbean）系列"动作电影总是能创造惊喜，当初恐怕没有多少人能够预料到一部根据主题公园游乐设施海盗船改编而来的电影能够取得今天的成就，在这款游戏中，玩家可以操纵杰克、威尔以及其他伙伴与海魔戴维·琼斯的大批凶残手下展开一场惊心动魄的混战。玩家要在两艘船之间对付大批的敌人，战斗场面十分宏大使人应接不暇。电影中的经典场面在游戏中一一再现。

↓关羽即将离开曹操千里走单骑回归兄长，一系列历史事件都会在游戏中展现





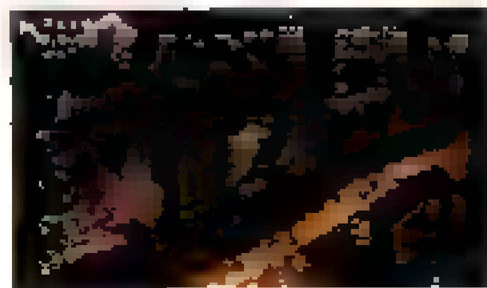
↑游戏的界面基本都是汉字，不懂日语也可以轻松的进行游戏

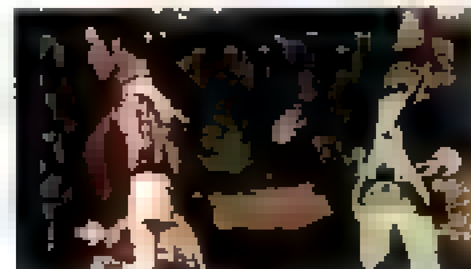
Pirates of the Caribbean – At World's End

Eurocom	动作	1人
2007年5月22日	705MB	欧版

迪斯尼公司的"《加勒比海盗》（Pirates of theCaribbean）系列"动作电影总是能创造惊喜，当初恐怕没有多少人能够预料到一部根据主题公园游乐设施海盗船改编而来的电影能够取得今天的成就，而在2006年夏天《加勒比海盗·亡灵棺》的巨大票房成功则再次向世人证明了其价值所在。作为该系列影片第三部也是最后一部作品的《加勒比海盗 世界尽头》，于在2007年5月份与广大影迷见面，而推出的同名游戏作品无疑就成为了玩家们关注的重点。

↓海盗之间的拼杀对决场面在游戏中自然不会缺少





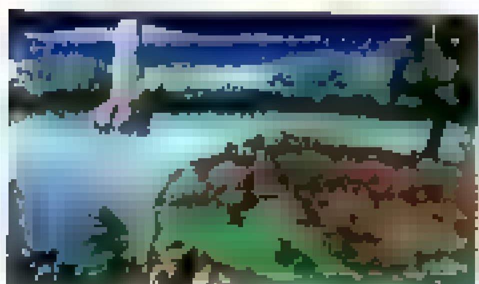
↑游戏的界面基本都是汉字，不懂日语也可以轻松的进行游戏

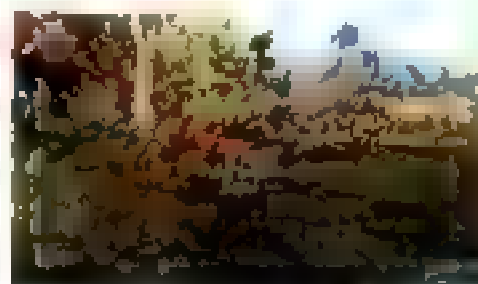
Innocent Life – A Futuristic Harvest Moon

Marvelous	模拟经营	1人
2006年04月27日	328MB	美版

这款《新牧场物语－无暇人生》是由开发过《勇者斗恶龙》系列的ArtePiazza公司负责，游戏画面素质极高，游戏场景非常漂亮，比此作之前的PS2版《美妙人生》都要略强，游戏的世界观与以往不同，改为近未来的田园生活，玩家扮演的是被博士创造出来的少年，负责经营一个农场，可以依靠种植农作物、饲养动物等方法来盈利，一边冒险，一边培育各种农作物，解开被封印的土地之谜，同时学会当一名真正的人类。

↓游戏画面以PSP游戏来说相当强，一山一草一水一木都栩栩如生





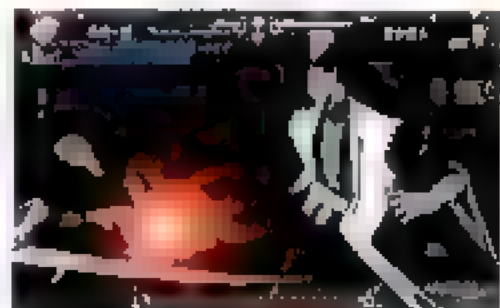
↑田园生活并不是每个人都能体验到的，游戏为我们提供了这个机会

Bleach – Heat the Soul 4

8ing EIGHTING CO.,LTD	对战格斗	1–2人
2007年05月24日	786MB	日版

《死神BLEACH 灵魂升温4》是以人气漫画作品《死神》为题材的PSP对战游戏第四作，游戏收录了原著中绝大部分人气角色，本作的最大卖点是新角色的加入和通过简单操作便可以发出连续技的新系统，就算是不擅长玩动作游戏的玩家也可以轻松上手。另外，备用角色可进行援护的同伴系统将进化的更加简便。新系统“灵魂爆发”该系统可以通过简单的操作释放出高威力的连续技。同伴系统进化本作除了操作的角色外，还有两位角色作为同伴。

↓游戏还新增了通过简单操作便可以发出强力连续技的新系统，就算是不擅长动作游戏的玩家也可以轻松上手



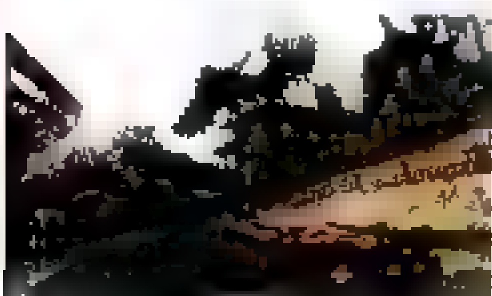
↑随着漫画的剧情进展，作为“死神”之游戏化身的本作也在不断的作出相应的调整，人气新角色“破面”与“假面”将加入战斗

Juiced Eliminator

THQ	赛车	1–2人
2007.05.24	1.33GB	日版

《极品醉车》是已经破产的美国知名游戏发行商ACCLAIM遗留下来的一部作品，在该公司的破产拍卖时，《极品醉车》的版权被THQ购得，PSP版《极品醉车：消除器（Juiced Eliminator）》加入了新模式和多人游戏内容，并且有新的赛车和赛道。《极品醉车 消除器》保留家用机版的特色，并将其调整为适合掌机的作品。玩家将会看到改进的职业生涯模式，全屏幕播放的赛后MOVIE以及新的单人游戏模式。

↓游戏的画面相当不错，对于掌机来说堪称优秀



↑PSP版新增加了很多赛车与新赛道，以及多人游戏模式

Metal Gear Solid – Portable Ops

KONAMI	动作冒险	1–4人
2007年05月29日	1.45GB	日版

本作为《合金装备》系列于PSP平台的原创作品，在游戏中，玩家将了解到发生在初代《潜龙谍影》之前的故事，同时，本作的剧情采用与《潜龙谍影BD》相同的数字漫画小说的方式来描述，语音由系列原班人马倾情全程奉献，将具备系列最强的表现力。本作的核心是同伴系统，每个任务玩家都可以选择3名NPC共同完成，他们之间的分工各不相同，有间谍、工程师、医疗护理、狙击手等等，他们在游戏中无疑起着至关重要的作用。而同伴的获取方式也十分多样。

↓在游戏中，众多系列中熟悉的角色也将在游戏中登场

↑潜入依然是游戏的主题，斯内克在掌机上继续上演他的冒险之旅

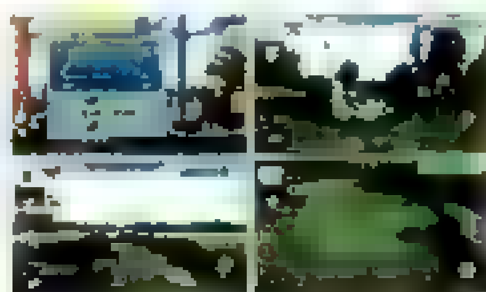
Minna no Golf Ba Vol. 1

大众高尔夫球场

SCEJ	体育	1～4人
2007年05月31日	1.50GB	日版

《大众高尔夫》作为PSP首发软件之一，一直大受好评。现在，索尼配合在PSP主机上搭载的GPS外设，推出了具有GPS导航功能的全新版本《大众高尔夫球场 Vol.1》。索尼对这款游戏的定位不仅仅是一款纯娱乐的游戏，而是定义为“高尔夫的娱乐化工具”，使其真正符合“大众高尔夫”的理念。通过PSP专用的GPS功能，我们可以获得真正的高尔夫球场地数据，球飞行的路线也可以通过GPS进行测量，可谓是真正的移动高尔夫球游戏。

↓GPS感应器将协助玩家更为顺利地命中球洞完成比赛



↑双爆裂的游戏确实不多见，可见本作内容之丰富

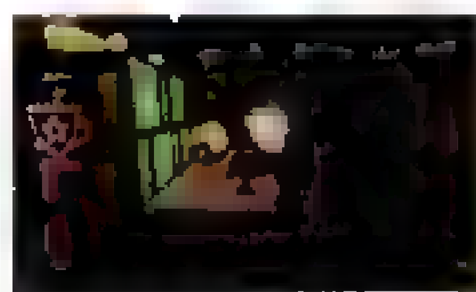
Crush

压缩空间

SEGA	益智	1人
2007年05月29日	817MB	欧版

《压缩空间（CRUSH）》是SEGA公司推出的一款PSP解谜益智类游戏，这款游戏由Kuju Brighton公司开发。玩家在游戏中将扮演主人公丹尼，在一名科学家的帮助下，使头脑重新达到平衡。玩家的任务将是在游戏的50个关卡中，帮助丹尼将3D混乱的记忆重新修整为2D。同时作为PSP突破传统的解谜游戏，在《压缩空间》中，玩家将克服重重难关，把3D的世界压碎为2D的世界，思考者们将在本作中感受到全新的思考体验。

↓将3D压缩为2D，这种充满创意的主题厂家还真想的出来



↑游戏众多的关卡中玩家会有各种各样的冒险体验

Winx Club – Join the Club

魔法学院

Konami	冒险	1人
2007年5月31日	1.22GB	欧版

《魔法学院》是由Konami Europe工作组开发的一款冒险游戏，玩家在游戏中扮演一名叫作Bloom的会魔法的16岁小女孩，经历很多很多故事，阻止坏公爵制定的一个黑暗计划。其间他遇到了千奇百怪的角色。本作除了主线任务外，还有很多的支线任务，并且随着任务的进展而推动着故事，其中有收集物品的快乐，还有华丽的魔法攻击。本作是一款不错的动作冒险游戏，由同名的动画作品改编而成。

↓穿着粉红色连衣裙的女主角甚是可怜，她要经历各种各样的冒险与恶势力战斗

↑游戏画面相当清新，各种颜色搭配起来具有艳丽的感觉

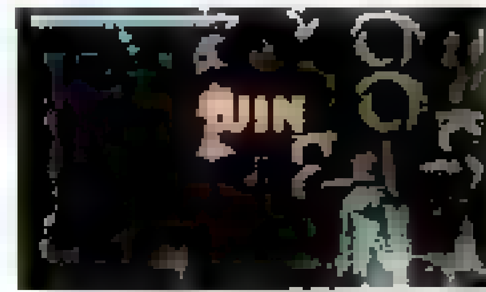
Audition Portable

劲舞团 携带版

T3 Entertainment,Inc.	音乐	1人
2007年06月04日	802MB	韩版

在人气游戏DJMAX带来的空前音乐潮之后，来自韩国的大人气音乐网游《劲舞团》也于PSP平台上登场，本作《劲舞团 便携版》便是针对PSP平台所专门制作的全新版本，以让玩家能随时随地享受游戏的乐趣为目的进行制作。游戏中精选的音乐超过了100首，这其中还包含了由T3娱乐公司的原创歌曲。《劲舞团携带版》(Audition Portable)支持最多6人对战以及排名的网络功能。另外，此游戏还可以从网络上面下载一些内容等。

↓PSP版增加了不少曲目和新的舞姿



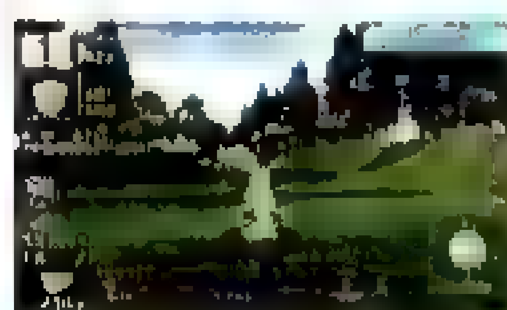
↑大人气网游登陆PSP后魅力丝毫不减

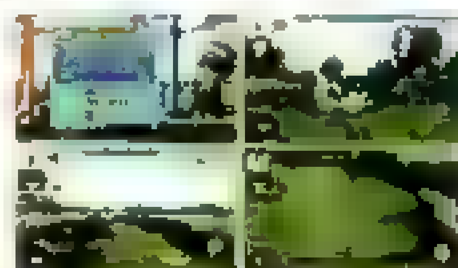
Minna no Golf Ba Vol. 1

(with GPS Receiver)	体育	1人
2007年05月31日	3.05GB	日版

本作并不单只是一款游戏而已，而是同时兼备了"对实际的高尔夫所帮助的工具"的功能。游戏中采用了DigitalGolf公司营运的PC用仿真工具"VirtualGolfGuide"的球场数据，并以高精度及精美3D画面表现让玩家可以参照球场数据以及攻略情报。本作现时点预定将会推出四款作品，并将会收录日本全国有名的人气球场120个以上。而在这款《大众高尔夫球场Vol 1》中，分成两片UMD光盘装，第一张光盘收录千叶南部16个球场以及1个特别球场；第二张光盘则将会收录千叶北部15个球场。

↓GPS感应器将协助玩家更为顺利地命中球洞完成比赛





↑双碟装的游戏确实不多见，可见本作内容之丰富

Dragonball Z – Shin Budokai 2

Dimps	对战格斗	1-2人
2007年06月06日	484MB	日版

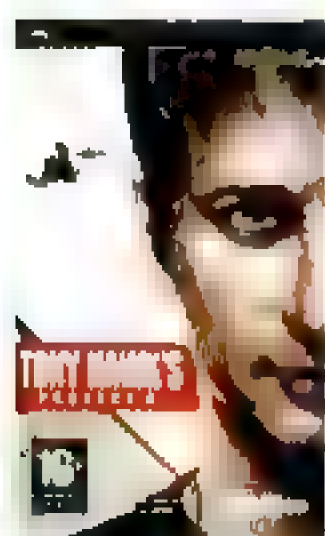
《龙珠Z》可说是动漫类游戏中生命力最持久的系列游戏，并且大多数作品都有着相当不错的销量。本作为登陆PSP平台的《龙珠Z·真武道会2》的最新作品。在本作中，前作《龙珠Z 真武道会》获得好评的新系统"Aura burst"将得以保留，该系统包括有超快速移动"Aura burst Dash"、超·强攻击"Burst smash attack"等变化。《龙珠Z·真武道会2》同样采用了假想的剧情方式，围绕特兰克斯的冒险，将会让龙珠迷们第一次接触系列的外传剧情。喜欢的玩家一定不要错过。

↓游戏是以特兰克斯的视点展开的外传剧情，体验与原作不同感觉的原创故事

↑传说中的超级赛亚人布罗利登场！热血的激斗在手中上演

Tony Hawk's Project 8

Activision	体育	1人
2 007年6月7日	1.41GB	欧版



Tony Hawk公司公布的一款另类游戏。一个另人惊讶的游戏，游戏推出了PSP和Xbox 360版本。本作会强调游戏中的物理引擎，主角将会是一个摄影师。游戏全部采用真实风格，你会是这个游戏的一部分。踏着自己的滑板在公路上，桥梁上，房顶上，草地上，以及你所能想到的任何地方飞奔，当一名专业又要酷的滑板手。即使你在现实中不具备如此好的平衡性与胆量，这款游戏也将很好的满足你的挑战欲望。

↓游戏包含各种高低差不一的场景，都是玩家发挥的舞台

↑写实风格的游戏会让玩家体验到真实滑板的感觉

PaRappa the Rapper

SCE	音乐	1-4人
2007年6月7日	359MB	欧版

《Parappa the Rapper》是PS发售初期销量最高的音乐游戏，单款游戏销量超过百万，成为音乐游戏类型的开山鼻祖。这款游戏发售于1996年，在游戏中，玩家只要根据音乐节奏，掌握好时间按○、△、□、L、R各键即可。本作对应PSP的Adhoc功能，并且也对应 Infrastructure网络多人模式。PS3,Wii,Xbox360,PS2,Xbox,GC,PSP,NDS,GBA,EMU,ROM,MAME,Arcade,Game,汉化游戏,汉化模拟器PSP 版中追加了玩家们期待的几种原创机能。

↓游戏中要通过按○、△、□、L、R各键来完成不同的音乐节拍

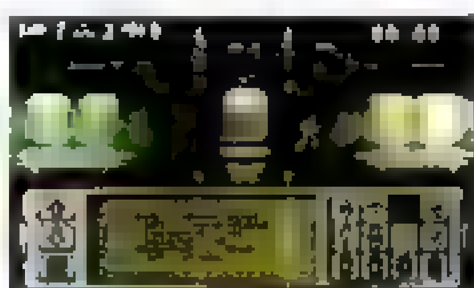
↑可爱的角色设计加上动听的音乐是闲暇时不错的游戏选择

Impossible Mission

Play It!	动作	1人
2007年06月08日	141MB	欧版

独立游戏开发工作室System 3近日对媒体公开了他们的游戏开发计划，其中的大部分作品都是原先Epyx公司开发过的一些人气游戏的续作。《不可能的任务》(Impossible Mission) 是Epyx公司于1984年在C-64平台上推出的一款动作游戏，当时在美国一度引起了巨大的反响。System 3表示，这款游戏以2D形式再次重制并将登陆PSP和NDS两大掌机平台。游戏的重制版将包含许多新要素，其中包括两个新人物和两个联机游戏模式。

↓本作理所当然的加入了一些原本没有的新要素新模式



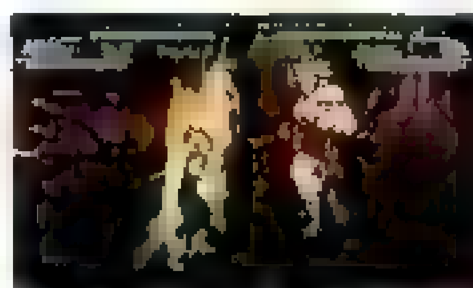
↑C64平台的经典作品于PSP主机上重现

Dragon Ball Z – Shin Budokai Another Road

Dimps	FTG格斗	1人
2007年06月14日	504MB	欧版

《龙珠Z》可说是动漫类游戏中生命力最持久的系列游戏，并且大多数作品都有着相当不错的销量。本作为登陆PSP平台的《龙珠Z：真武道会2》的最新作品。在本作中，前作《龙珠Z 真武道会》获得好评的新系统"Aura burst"将得以保留，该系统包括有超快速移动"Aura burst Dash"、超·强攻击"Burst smash attack"等变化。《龙珠Z 真武道会2》同样采用了假想的剧情方式，围绕特兰克斯的故事展开冒险。

↓游戏是以特兰克斯的视点展开的外传剧情，体验与原作不同感觉的原创故事



↑传说中的超级赛亚人布罗利登场！面对如此强大的敌人，贝吉塔能否全身而退，热血的激斗在手中上演

SOCOM – U.S. Navy SEALs – Fireteam Bravo 2

SCE	动作射击	1人
2007年06月15日	1.55GB	欧版

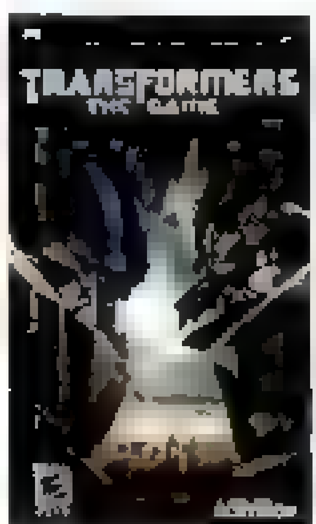
在2005年10月份在PSP上推出的《海豹突击队 亡命战队》获得了大成功，该作首次实现了PSP多人网络模式的语音通信功能，并且证明了《海豹突击队》系列相对复杂的战术行动系统对掌机同样适用。本作采用了独特的经验值系统，玩家在各个任务中的表现会提高各个方面的能力。经验值分为两种类型，一种是实际行动，还有一种是造成的间接破坏，这两种经验值的获得会带给多种不同的好处。

↓游戏与PS2版有着联动关系互相之间会对游戏流程产生影响

↑本作的单人模式更为丰富细腻，剧情上有更多的话语

transformers the game

Activision	动作	1人
2007年6月20日	778MB	美版



《变形金刚》将在剧情及故事设定等方面与07年上映的同名电影有密切关系。玩家在游戏中既可以选择扮演正义的汽车人，也可以成为邪恶的霸天虎，保卫或毁灭地球都由玩家自己掌控。与原作一样，游戏中的所有角色都对应不同的攻击、移动动作和特殊技能，各自的变形手段和形态也不一样。擎天柱、威震天、红蜘蛛、大黄蜂、铁皮等将确定登场。

要在战斗中做到无往不利，玩家就必须掌握每个角色的不同特点，与敌人进行战斗。

↓游戏中可以在城市中做很多事，保卫和平或破坏街道都由玩家自由选择

↑玩家要选择博派或狂派一方来和另一方做激烈的战斗

Secret of Evangelion Portable

CYBER FRONT 文字冒险 1人

2007年06月28日 643MB 日版

本作是移植自2006年12月21日发售的PS2游戏《新世纪福音战士机密档案》，游戏是以大人气动漫作品《新世纪福音战士》为题材制作的冒险游戏，以原作TV版中第17话到第24话（1995年10月～1996年3月）、1998年春季的剧场版故事为基础，将其间各种角色融合在一起构筑的一段全新的故事。本作尤其强调心理的描写，而随着交流的不断深入，主人公的心理也会发现变化。除了我们熟悉的碇真嗣可以驾驶EVA外，原作中的新型EVA乙型也会登场。

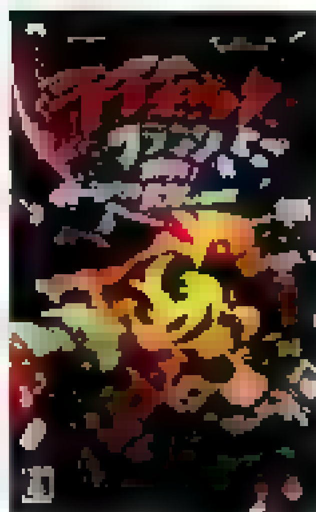
↓在PSP版本中增加了众多新的CG图像及mini游戏

↑凌波女神的表现仍然是游戏中的焦点所在 还不赶快行动

Ratchet & Clank : Size Matters

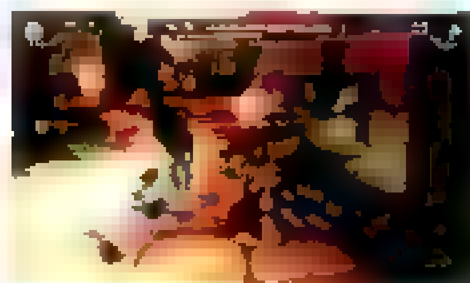
SCEI ACT动作射击 1-4人

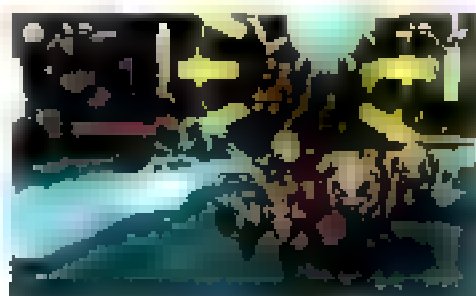
2007年06月30日 756MB 日版



《瑞奇与叮当5》是款美式卡通风格的科幻动作游戏，叙述主角瑞奇与机器人伙伴叮当在宇宙各星球的一连串冒险故事，前后曾于PS2上推出4款正统系列作，以及1款开发中的PS3新作。本作是首款登上掌上型主机的正统系列作，游戏承袭系列作传统，具备爽快的动作成分以及丰富的武器装备，玩家将操作瑞奇与叮当，在不同的行星冒险，并加入了全新的武装自订系统，让玩家可以自行改造强化武装，体验更为多变的游戏乐趣。

↓游戏的操作手感一如既往的佳，爽快的操作及打斗是游戏的重要卖点





↑游戏依然保持了系列作美式卡通的风格，诙谐可爱的造型备受玩家们的喜爱

Harry Potter and the Order of the Phoenix

EA 动作 1人

2007年06月25日 856MB 美版

玩家在《哈利波特：凤凰会的密令》（Harry Potter and the Order of the Phoenix）里能够扮演多重角色，包括哈利·波特、邓不利多和天狼星布莱克。这款电玩游戏让哈利波特迷们有机会挥舞法杖，探索霍格华兹，以及体验"闪电疤痕男孩"生命中最刺激也最危险的一年。玩家能够在所有房屋、走廊和庭院中与魔法物品、鬼魂和肖像互动，完全忠实呈现电影场景，施展法术，释放强大的五年级魔法威力，与各种来历的敌人战斗。

↓与原作相符 玩家可使用法术杖操作各种各样的魔法,进行解谜与战斗

↑游戏完全再现电影中的情节,讲述哈利波特在霍格华兹的第5学年的冒险故事

Marvel Trading Card Game

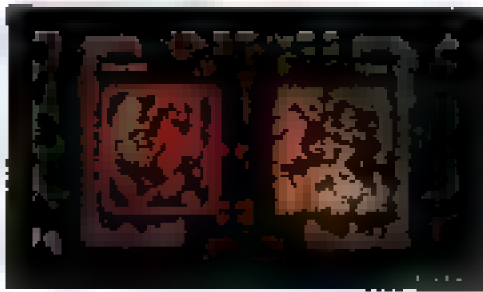
漫画英雄 集换式卡片游戏

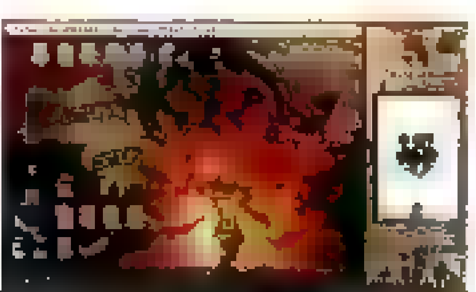
KONAMI 卡片 1-2人

2007年06月27日 873MB 欧版

这是一款由KONAMI推出的卡片益智游戏，游戏使用对战游戏引擎，实为卡片游戏玩家的福音。游戏中还包括Spider-Man, the X-men, Ghost Rider 和 Hulk在内的众多著名漫画人物，玩家可以在单人游戏模式中扮演英雄或者恶棍。还可以进行联机游戏，包括竞赛，自由，未知等多种游戏模式。玩家甚至可以在Konami主办的竞赛模式中获奖，本作于2007年2月底在北美地区推出，其中包括PSP，NDS和PC等多个平台版本。

↓对战是卡牌类游戏的精髓，努力增强自己的实力来与朋友对战吧





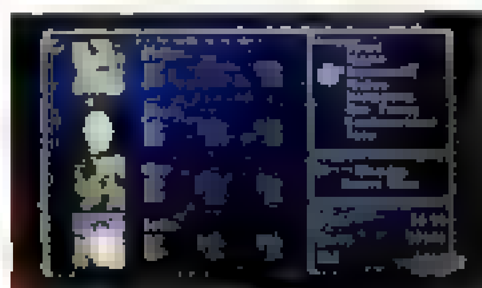
↑蜘蛛侠、绿巨人等美国动漫影视中的英雄人物悉数登场，在卡片中一决胜负

Final Fantasy II – Anniversary Editon

SQUARE ENIX	角色扮演	1人
2007年06月07日	274MB	日版

纪念《最终幻想》系列20周年特别企化的第二部作品，就是这款PSP的《最终幻想2》复刻版，游戏将之前移植PS平台时所追加的片头CG完全保留，此外2004年发售的GBA（俱乐部）重制版《最终幻想1+2Advance》中新增的追加剧情“重生英灵（Soul ofRebirth）”也将会收录其中，当然怪物图鉴和音乐播放机能也依旧健在。除了以上这些外，作为新增要素还将在游戏中加入“最终幻想”系列角色设计师天野喜孝的插画鉴赏模式。

↓游戏图像加入光源处理等特效，呈现出更美观的画面



↑二代和一代同样强化了一些方面外，会继续维持之前的熟练度系统。

Hot Pixel

ATARI INC	其他	1人
2007年06月22日	158MB	欧版

本作所包含的小游戏风格有些类似于在GBA版的《瓦里奥制造》和Wii版《手舞足蹈瓦里奥制造》系列，都是以简单轻松为目的。游戏中相应相对简单的“ ”键和“口”键两个按键，既可应付一些稀奇搞怪的玩法，这些包括开门、涂鸦、呼啦圈、扇扇子等等，由此衍生的迷你游戏大约有200种，内容足够丰富。游戏发行商Atari表示，本作旨将时下流行的休闲类游戏的简单、轻松风格的玩法带给各位玩家。

↓本作所包含的小游戏风格都是以简单轻松为目的

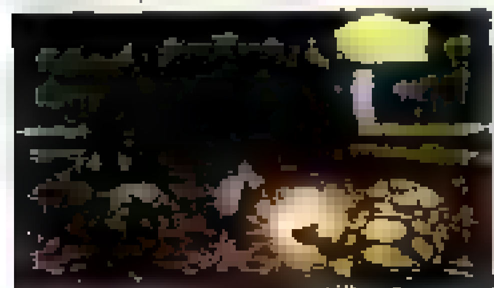
↑这是一款号称以体验5秒钟的紧张为乐趣的小游戏合集

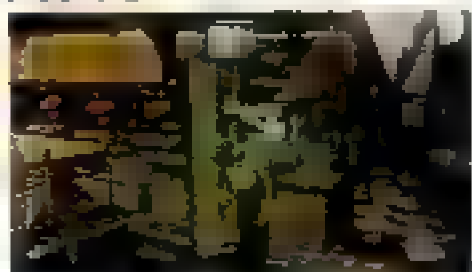
Ratatouille

THQ	动作	1人
2007年6月26日	473MB	欧版

于2007年6月底在北美首映的迪斯尼与皮克斯合作的第八部3D动画大片《小鼠大厨》（Ratatouille），与此同时，由Heavy Iron Studios开发、THQ发行的游戏版也很快登陆各大平台。游戏版的《小鼠大厨》出现在几乎所有平台上，《小鼠大厨》讲述了一只梦想成为顶级大厨师的老鼠“雷米”，在命运的安排之下，全家意外从法国乡村移居到巴黎的下水道。令他雀跃不已的是，他发现新家 上方居然是他的偶像，大厨Auguste Gusteau掌厨的顶级餐厅。

↓游戏由两个部分组成，冒险部分的主要挑战是如何收集获取食材：





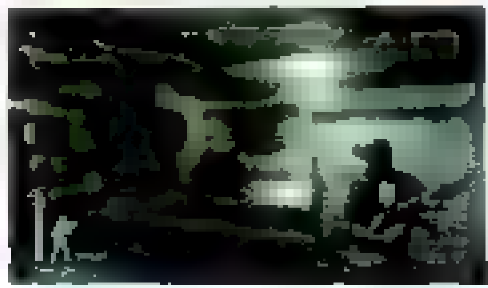
↑游戏中玩家将以主人公“雷米”的身份迎接挑战

Tom Clancy's Rainbow Six – Vegas

Ubisoft	第一人称射击	1人
2007年06月12日	956MB	美版

《彩虹六号：维加斯》讲述了国际恐怖组织头目Irena Morales收买了大批雇佣兵围攻美国娱乐胜地赌城拉斯维加斯，美国政府派遣反恐小队前往营救人质并从恐怖分子手中拯救城市的故事。在游戏中，反恐小队队长Logan Keller将带领他的队员与恐怖分子进行殊死较量，但他们必须用最短的时间，赶在Irena达成他可怕的计划之前将从占据绝对优势的邪恶力量手中拯救这座世界旅游胜地，成为一名大众眼中的英雄。

↓游戏的气氛很凝重，体现着浓厚的反恐题材风格



↑《彩虹六号》是非常著名的第一人称射击系列作品

History Channel – Great Battles of Rome

Black Bean Games	战略模拟	1人
2007年06月15日	450MB	欧版

如果您要寻找和平，就要为战争做准备伟大的罗马战争让你探讨不为人知的古老罗马世界！这一切都掌握在你自己的手中。玩家的一举一动都将会影响整个罗马历史，就让历史记着这场伟大的罗马战争吧！游戏呈现给玩家的是罗马帝国14场威名显赫的战役和超过100场的精彩战斗给帝国画上了浓重的一笔。其历史轨道中包括10场和凯尔特蛮族人的战役和35场美妙的战役，独特的配音和旁白人员完美的诠释了马库斯·奥莱琉斯的故事。

↓战斗的近景最能体现战斗的激烈和罗马帝国士兵的英勇奋战

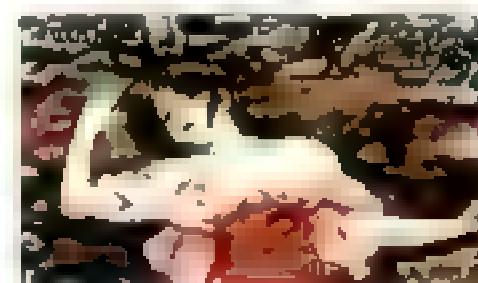
↑宏大的战争场面在游戏中表现的非常到位，很有真实战场的气氛

Chuukana Janshi Tenhoo Painyan Remix

JARECO LTD.	益智	1人
2007年06月28日	765MB	日版

本作描写清朝皇家特级雀士铃铃奉西太后旨意，东渡日本搜寻封印有“白面金毛九尾狐”灵力的“杀生石”。在日本的铃铃化身为牌娘，与持有杀生石的人们进行麻将对决，胜利后就可以获得其杀生石。作为一款麻将游戏，本作的卖点除了好玩的麻将游戏外，有点色色的生杀石搜索模式应该是最吸引人的地方。游戏中故事部分和麻将部分交替进行。在进行麻将对战之后牌娘铃铃会使用仙术引发大爆炸将对手身上衣服爆裂，从而进入杀生石搜索画面。

↓游戏中最令人感兴趣的显然就是赢了牌局之后的寻找模式了。



↑特级雀士化身为牌娘，与持有杀生石的人们进行麻将对决。

Hot Wheels Ultimate Racing

DSI Games	赛车	1人
2007年06月28日	432MB	欧版

美国游戏开发商DSI Games出品的《风火轮赛车》将给玩家带来了更酷的赛车、极限的赛道和高互动性的障碍！玩家将和20辆授权的风火轮赛车在11条狂野的赛道上风驰电掣，还可以不断给赛车升级向第一名的荣誉发起冲击。游戏有多种不同的模式，包括：极限挑战、快速赛车、收集者、生存赛、时间赛。如果玩家能以大无畏的精神和漂亮的驾驶技术给观众留下深刻的印象，那么将会有机会参加更高级别的比赛，并赢取更好的赛车。

↓竞速是次要的，最重要是还是利用各种夸张又拉风的动作来做秀

↑各种颜色的漂亮赛车将是玩家挑战各类模式比赛的得力工具

Steel Horizon

Konami	即时战略	1人
2007年07月02日	124MB	美版

本作是是PSP上比较少见的即时战略类游戏，游戏以二战为背景，并且从不同的角度呈现了战争背后的事件和人物。游戏通过回合制和即时战略游戏方式，让玩家完全控制海军舰队，配备各种战舰、航空母舰、巡洋舰、驱逐舰和潜水艇展开激烈的海上大战。本作支持单人和多人游戏模式。游戏以二战为背景，并且从不同的角度呈现了战争背后的事件和人物。一个神秘集团在幕后用尖端技术发动了战争，让世界陷入混乱。玩家扮演的是二艘顶级机密海军舰艇的美国船长，与神秘组织与轴心国的军队战斗。

↓游戏中包括很多二战时期的著名战舰

↑游戏的整个系统非常清晰，让玩家能顺利的玩通或这款即时战略游戏

Traxxpad – Portable Studio

Eidos Interactive	音乐	1人
2007年07月03日	400MB	美版

美国Eidos Interactive公司制作的这款PSP作曲游戏是一款很容易上手的游戏。与其说是游戏，准确的说《Traxxpad》是一款音乐制作软件，它可以使你的PSP变成你自己的音乐制作室，混音器，鼓，键盘，吉他，各种各样的音乐元素集合在一起，就算是从未接触过作曲的玩家也可以轻松打造出自己的音乐。并且玩家可以外接PSP专用扬声器使音色听起来更完美，还可以导出成MP3格式或WAV格式，作为手机的独有铃声享用，当有短信或电话时，一定会很引忍耐注目吧。

↓游戏还允许用户以MP3格式自行输出自己制作的音乐，使它成为铃声

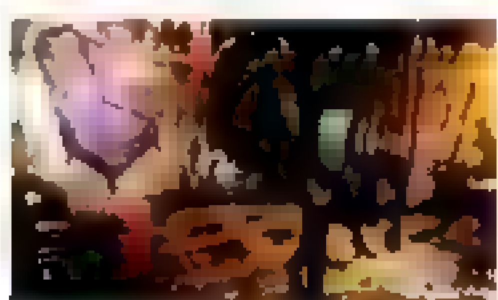
↑《音乐空间》利用集中各方面的音乐创作元素，即使是初学者也能简单上手

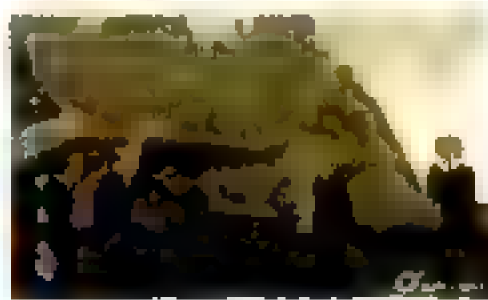
Harry Potter and the Order of the Phoenix

EA	动作冒险	1人
2007年07月11日	793MB	欧版

由EA公司制作，改编自同名电影的冒险游戏《哈利波特与凤凰社》于全平台主机同时推出的PSP版本。在游戏中，将依照原作小说与电影的剧情，带领玩家探索真实的的霍格华兹，哈利波特在霍格华兹的第5学年，面临他所面临的空前危机展开的冒险故事。玩家在本代游戏的所有房屋、走廊和庭院中，都可以与魔法物品、鬼魂和肖像互动，完全忠实呈现电影场景。还可以施展法术，释放强大的5年级魔法威力。与鲁休斯、贝拉和伏地魔于魔法部进行大战。

↓与原作相符玩家可使用法术技操作各种各样的魔法进行解迷与战斗





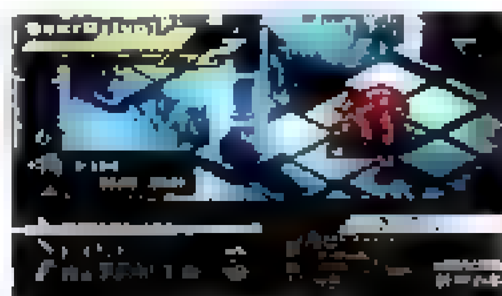
↑游戏完全再现电影中的情节讲述哈利波特在霍格华兹的第5学年的冒险故事

Riviera – The Promised Land

Sting	角色扮演	1人
2007年07月11日	1.01GB	美版

这是一款画面极具彩绘风格的游戏，操作相当简单，变化繁多，非常耐玩。游戏中采用占据了画面1/4以上的精致角色大头像，使用大招时人物还有特殊的拉风画面。插入了40枚以上的精美剧情xxx，幻想风横溢。游戏的剧情中穿插了大量对话与选项，时刻不会让人感到无聊。游戏是采取单线关卡制，相当紧凑。本次移植PSP平台的版本比GBA上增加了更多的语音，多位大牌声优给各个角色配音，悠扬的音乐使本作很是值得玩家一玩。

↓多位大牌声优的加盟配合精致可爱的人物使游戏充满了动感



↑玩家要在游戏中根据画面中小窗口的指示按下相应的方向键来操作各种指令

Smash Court Tennis 3

Namco Bandai Games	体育	1人
2007年07月11日	1.39GB	欧版

《国际网球公开赛》是款正统网球游戏，游戏中将收录包括费德勒、莎拉波娃、艾宁等16名世界顶尖男女职业网球选手，与14个知名球场。在本作中玩家可以根据按键时间的不同来控制挥拍的角度、力到等。此外，以培养自己创建的选手参加比赛的“生涯模式”也会登场。游戏支持PSP无线网络Ad Hoc模式联机功能，让2名玩家可以进行联机网球对战或是小游戏对战，同时也支持PSP无线网络游戏分享功能。

↓和朋友一起联机对战是不错的交流球技方式

↑国际知名的网球选手都在游戏中集结，争夺属于他们的冠军

TalkMan Shiki Shabilingual Eikaiwa for Kids!

SCEI 语音翻译 1人
2007年07月14日 312MB 日版

本作是可以纠正用户英语发音的一款PSP教学软件。在这款软件中将用英语发音回答所提出问题，是一款面向儿童的学习软件。问题将用英语提出，同时还可以锻炼听力。使用这款软件将可以在享受乐趣的同时纠正自己的英语发音。同时本作将以升级的方式来进行，停在某个图案中的时候系统就会提出相应的问题，根据所停留的图案不同，会出现练习说和练习听的问题。而且问题的难度也有三个等级。

↓在各种有趣的迷你游戏中自然而然的学到纯正的英语

↑利用PSP提出的英语问题，梳理纠正自己的英语发音吧

Tales of the World – Radiant Mythology

NBGI 角色扮演 1人
2007年7月18日 419MB 美版

本游戏由曾推出《式神之城》系列作的Alfa System担任开发，故事叙述由世界树所庇佑的和平世界"特雷吉亚"，因为来自异世界的怪物"侵蚀者"的入侵而逐渐被蚕食，孕育特雷吉亚大地的世界树以及特雷吉亚的居民们为了守护家园而奋起抵抗，但力量随着日复一日的争战而逐渐削弱。为了扭转局势，世界树于是运用其残存的力量来创造出这世界最后的希望，也就是由玩家扮演的主角，肩负起拯救特雷吉亚重责大任。

↓游戏的战斗系统采用与《深渊传奇》相同的"弹性范围线性动作战斗系统（FR LMBS）"

↑洛依德等<仙乐传说>的主角也在游戏中扮演着很重要的角色

PaRappa the Rapper

SCE 音乐 1–4人
2007年7月22日 359MB 美版

《Parappa the Rapper》是PS发售初期销量最高的音乐游戏，单款游戏销量超过百万，成为音乐游戏类型的开山鼻祖。这款游戏发售于1996年，在游戏中，玩家只要根据音乐节奏，掌握好时间按O、Δ、口、L、R各键即可。本作对应PSP的Adhoc功能，并且也对应 Infrastructure网络多人模式。 PS3,Wii,Xbox360,PS2,Xbox,GC,PSP,NDS GBA,EMU,ROM,MAME,Arcade,Game,汉化游戏,汉化模拟器PSP 版中追加了玩家们期待的几种原创机能。

↓游戏中要通过按O、Δ、口、L、R各键来完成不同的音乐节拍

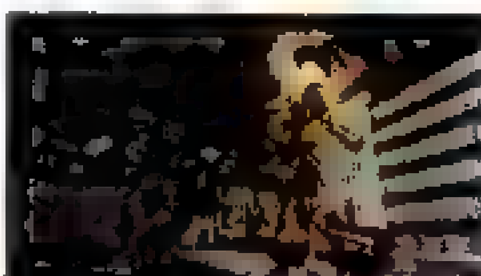
↑可爱的角色设计加上动听的音乐是闲暇时不错的游戏选择

Transformers – The Game

Activision ACT 1人
2007年07月22日 1.45GB 欧版

今夏上映的真人版《变形金刚》电影让从小看动画过来的一代人大呼过瘾，这款与电影同期发行的游戏在剧情及故事设定等方面均与电影有密切关系。玩家在游戏中既可以选择扮演正义的汽车人，也可以成为邪恶的霸天虎，保卫城市或推毁街道都由玩家自己选择。与原作相同，游戏中的所有角色都对应不同的攻击、移动动作和特殊技能，各自的变形手段和形态也不一样。要在战斗中做到无往不利，玩家就必须掌握每个角色的不同特点。

↓游戏中可以在城市中做很多事，保卫和平或破坏街道都由玩家自由选择



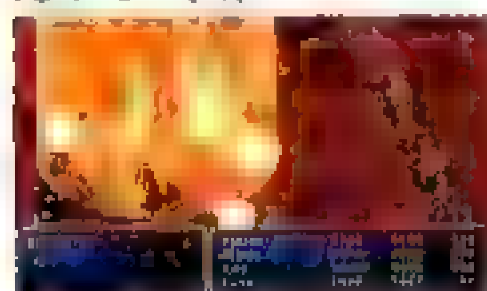
↑玩家要选择博派或狂派一方来和另一方做激烈的战斗

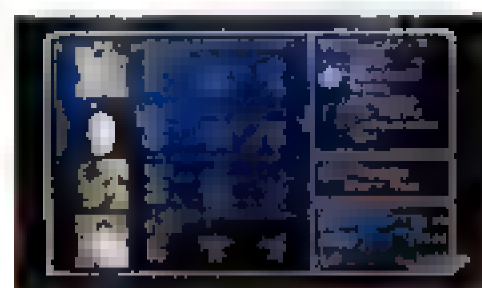
Final Fantasy II – Anniversary Editon

SQUARE ENIX	角色扮演	1人
2007年07月25日	274MB	美版

纪念《最终幻想》系列20周年特别企化的第二部作品，就是这款PSP的《最终幻想2》复刻版，游戏将之前移植PS平台时所追加的片头CG完全保留，此外2004年发售的GBA（俱乐部）重制版《最终幻想1+2Advance》中新增的追加剧情"重生英灵（Soul ofRebirth）"也将会收录其中，当然怪物图鉴和音乐播放机能也依旧健在。除了以上这些外，作为新增要素还将在游戏中加入"最终幻想"系列角色设计师天野喜孝的插画鉴赏模式。

↓游戏图像并针对PSP的高精细宽萤幕重新绘制，加入光源处理等特效





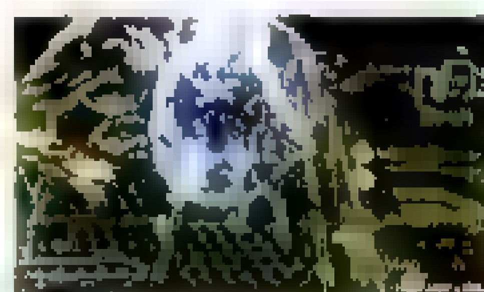
↑二代和一代同样强化了一些方面外，会继续维持之前的熟练度系统。

Alien Syndrome

SEGA	动作角色扮演	1-4人
2007年07月25日	471MB	美版

《异形症候群》以充满异形生物的外太空为背景，玩家扮演地球防卫军士兵艾琳·哈丁，为了逃生必须要面对超过100种不同种类的恐怖异形生物的袭击。当然，女主人公并非赤手空拳与外星生物作战，玩家在游戏中不仅可以使用20种以上的不同武器装备，而且还会随着游戏的进行习得各种实用的技能以获得更多的生存机会。本作PSP版对应Wi-Fi无线联机功能，玩家可以同时与最多三名好友一起合作挑战关卡或进行对战。

↓一名机器人侍从将自始至终跟随在女主人公左右，同时发挥保镖和商店的功效



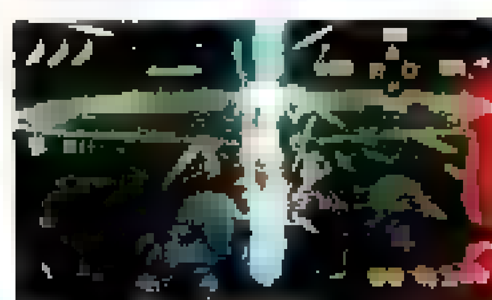
↑玩家扮演地球防卫军士兵艾琳·哈丁，为了逃生必须要面对超过100种不同种类的恐怖异形生物的袭击。

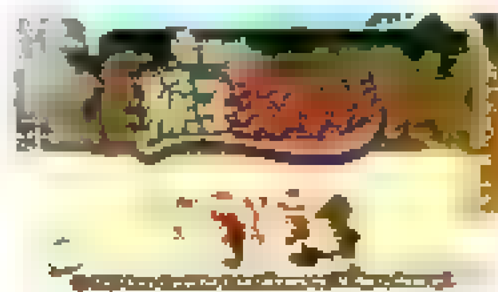
Sarugetchu SaruSaru Daisakusen

SCE	动作	1-4人
2007年07月26日	440MB	港版

《捉猴啦 猴猴大作战》是SCE代表作《捉猴啦》系列 PSP 最新作，游戏中提供可操纵哔波猴进行游戏故事的单人游玩模式，以及最多可 4 人联机游玩的卡片对战模式，并融入不同于系列作的全新捉猴方式，内容变化丰富且充满趣味。每种哔波猴的演出都具备独特的喜感，玩家可以充分体验灵活运用并巧妙操纵这些个性丰富的哔波猴们到达终点的乐趣，是款能与亲朋好友一同享受热闹欢乐气氛的作品，进行最多4人的联机对战。

↓关羽即将离开曹操千里走单骑回归兄长，一系列历史事件都会在游戏中展现





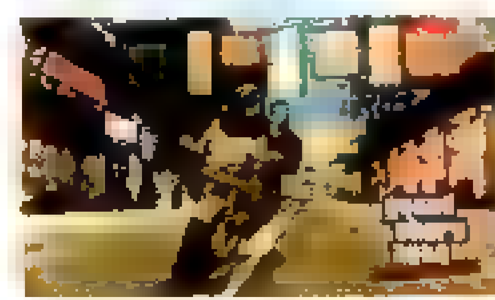
↑本作的主角不再是系列一贯以来的小悟和彩美，而将是我们可爱的比波猴

Grand Theft Auto – Liberty City Stories

CAPCOM	动作	1-4人
2007年07月26日	1.22GB	日版

《横行霸道-自由城的故事》的游戏故事背景是设定在 PC、PS2、Xbox 平台上曾推出过的《横行霸道3》同样的自由城市Liberty City里；而 PSP 版《自由城的故事》将时间设定在《横行霸道3》的三年以前，也就是1998年；玩家将会在本作里扮演《横行霸道3》中的黑帮老大东尼希·普利亚尼。本作除承袭系列作其高自由度，及拥有众多载具、武器可供玩家使用等多项特色之外；无线多人对战模式使得这款游戏作品更凸显其价值。

↓游戏依然保持系列一贯的超高自由度，扮演黑帮老大在城市内随心所欲



↑本作拥有数不清的故事要素，游戏时间可满足系列FANS的需求

Shrek the Third

ACTIVISION	动作	1人
2007年7月22日	465MB	欧版

《怪物史莱克》是美国非常有人气的动画电影，同电影一样，本作紧接着第2部的剧情。史瑞克夫妇在当上国王和王后之后,但是问题是，他们根本就不喜欢过这样奢华但是却无聊的生活,为了能够重新享受以前的快乐生活。史瑞克夫妇决定给国家找一个合适的管理者之后再离开。于是，史瑞克，驴子和穿靴子的猫告别菲欧娜踏上寻找老王后侄子阿迪的路程。但是事情这样顺利么？史瑞克能够顺利找到阿迪么？想知道的话，就赶快玩打穿本作吧。

↓这是一款老少咸宜，上手容易的好游戏。

↑大人气电影动画改编而来的游戏让电影观众也为之着迷

Capcom Puzzle World

CAPCOM	PUZ益智	1-2人
2007年07月13日	498MB	欧版

由CAPCOM制作的益智游戏《卡普空益智世界》（Capcom Puzzle World）登陆掌机PSP平台的作品，本作收录了CAPCOM早期一系列经典益智方块类型的游戏，而且游戏画面显示比例完全对应PSP的16：9屏幕，所以在掌机上体验宽屏的益智游戏将完全成为可能，本作中共包含《超级街霸方块2》，《ILLUSTRATIONS》，《打气球》，《超级打气球》，《四人选打气球》《弹珠球》共5款游戏，并针对PSP版在画面清晰度上进行了一定程度的优化。

↓游戏中还包括很多CAPCOM的益智类游戏，你能认出几个呢？

↑"超级街霸方块"，喜欢方块游戏的玩家一定很熟悉，与朋友一起联机对战吧

Xiaolin Showdown

KONAMI Digital Entertainment Co., Ltd	动作	1人
2007年7月6日	864MB	欧版

本作以来自华纳兄弟的电视系列为基础，在六个可选角色中选择一个踏上你的游戏旅程，玩家可以控制自己喜爱的个性角色，其中宝包括Omi、Kimiko、Raimundo以及Clay。玩家将控制自己选择的角色在游戏中进行战斗，保护自己的世界，寻找敌人和收集物品来提供魔力保护"武神宫"。本作的游戏风格非常有中国式的特点，不仅是画面像剪纸片一样，角色的动作及操作也颇为可爱，让人一看都不禁想上去试一把。

↓这是在干什么？练武还是在追跑打闹？

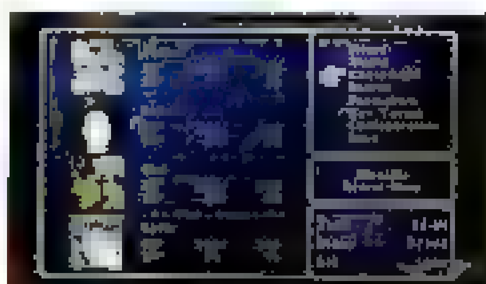
↑画面风格颇有些像以前国内的一些动画片

Final Fantasy II – Anniversary Editon

SQUARE ENIX	角色扮演	1人
2007年07月25日	274MB	美版

纪念《最终幻想》系列20周年特别企化的第二部作品，就是这款PSP的《最终幻想2》复刻版，游戏将之前移植PS平台时所追加的片头CG完全保留，此外2004年发售的GBA（俱乐部）重制版《最终幻想1+2Advance》中新增的追加剧情"重生英灵（Sou ofRebirth）"也将会收录其中，当然怪物图鉴和音乐播放机能也依旧健在。除了以上这些外，作为新增要素还将在游戏中加入"最终幻想"系列角色设计师天野喜孝的插画鉴赏模式。

↓游戏图像并针对PSP的高精细宽荧幕重新绘制，加入光源处理等特效，呈现出更美观的画面



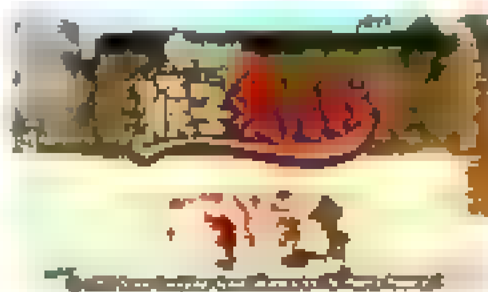
↑二代和一代同样强化了一些方面外，会继续维持之前的熟练度系统。

Sarugetchu SaruSaru Daisakusen

SCE	动作	1-4人
2007年07月26日	440MB	日版

《捉猴啦 猴猴大作战》是SCE代表作《捉猴啦》系列PSP最新作，游戏中提供可操纵哔波猴进行游戏故事的单人游玩模式，以及最多可4人联机游玩的卡片对战模式，并融入不同于系列作的全新捉猴方式，内容变化丰富且充满趣味。每种哔波猴的演出都具备独特的喜感，玩家可以充分体验灵活运用并巧妙操纵这些个性丰富的哔波猴们到达终点的乐趣，是款能与亲朋好友一同享受热闹欢乐气氛的作品。游戏中收录了丰富的对战模式。

↓猿上研究所奇怪装置的比波猴将全部可以玩家操纵，同时还能与其它比波猴进行



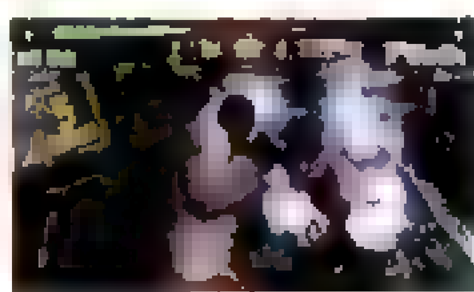
↑本作的主角不再是系列一贯以来的小悟和彩美，而将是我们可爱的比波猴

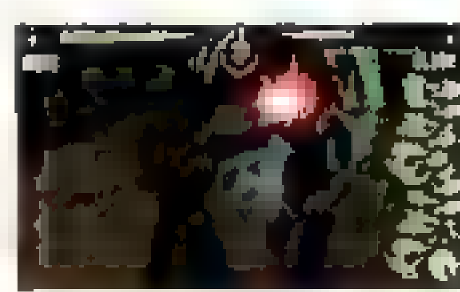
The Con

SCE	格斗	1人
2007年7月29日	756MB	欧版

《非法地带》（The Con）的整体游戏风格其实跟之前EA推出的跨平台格斗游戏《街头教父》很像，就是一堆只会动手不会动口的黑帮混混为了争夺谁是黑帮老大，而在街头直接上演全武行的火并格斗；不过这是针对PSP掌机完全原创的新作品，登场的游戏人物个个凶神恶煞，并且以包含跆拳道、空手道、拳击等各种武术直接打个你死我活。并且在游戏中玩家可以自己创建创造属于自己的游戏人物，来进行这场武打乱斗。

↓用自己的脸型来创造游戏中的3D人物造形会十分有趣

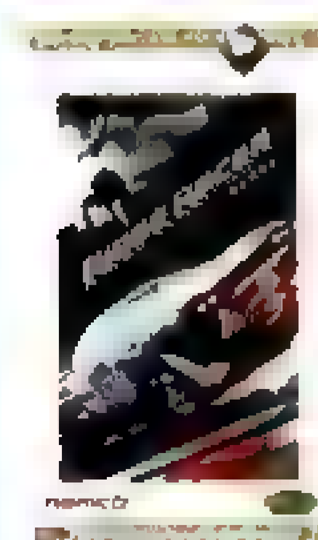




↑游戏支持PSP的无线对战系统，能让两位玩家进行无线对战格斗

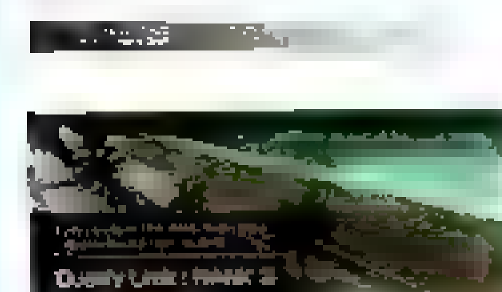
Ridge Racer

NAMCO	赛车	1-2人
2007年7月30日	864MB	韩版



针对2004年底将推出的两台新掌机，SCEI的“PSP”与任天堂的“NDS”；NAMCO都很公平的在两台新掌机上都有各有一款赛车游戏推出，其中NDS版标榜游戏创意乐趣；PSP版则以颠覆传统认知的超华丽视觉表现，让PSP版《RIDGE RACERS》成为有史以来最华丽的掌机赛车游戏。这次PSP版《RIDGE RACERS》延续了1993年《RIDGE RACER》第一作刚推出所造成大轰动的热潮，以追求爽快感的急速奔驰为卖点。

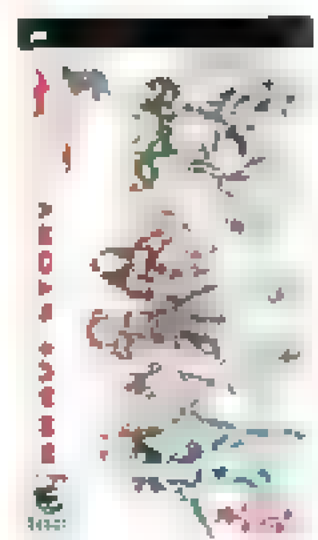
↓永濑丽子也重新在PSP版《RIDGE RACERS》重新亮相



↑PSP《RIDGE RACERS》游戏中收录24条赛道、十多台跑车

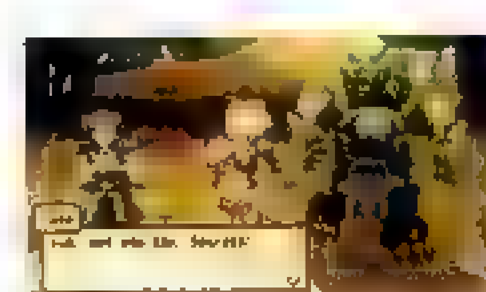
Brave Story－New Traveler

XSEED Games	角色扮演	1人
2007年8月1日	184MB	美版



《勇敢的故事 新的旅行者》是一款根据原作小说的世界观改编的原创RPG作品，主人公是原创角色。本作的制作是由著名制作人冈本吉起的GameRepublic公司来负责。主人公和瓦塔尔同岁，一样是上小学五年级的少年，他为了拯救患上奇怪疾病的青梅竹马而前往幻界。由于是同样的世界观，所以瓦塔尔、弥娜等原作中的角色依然会在本作中登场，同时原作舞台的地点也会在游戏中出现。在游戏中的各各地方都能看到具有创新的要素。

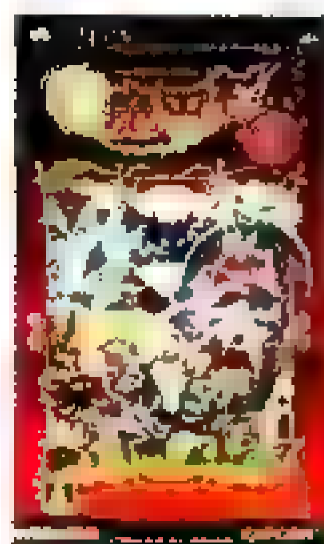
↓战斗系统采用了被称为“Extra Atack”的系统



↑角本作中登场角色共有11名，其中包括在电影版中登场的5名角色

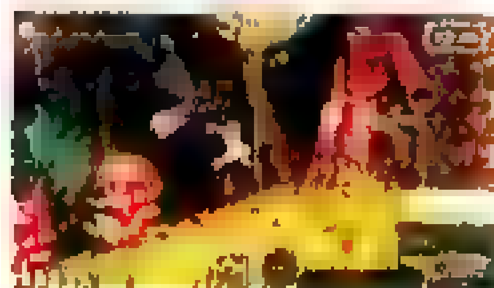
Goku Makai mura Kai

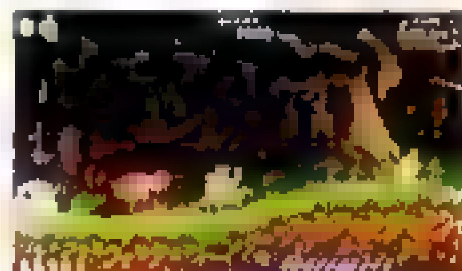
CAPCOM	动作	1人
2007年08月02日	933MB	日版



《极魔界村 改》是1985年推出的大型电玩动作游戏《魔界村》系列续篇新作《极魔界村》的强化改版，针对游戏的内容与系统进行更新调整，并以较低廉的价格推出。《极魔界村 改》系统最大的改变是将进行方式由探索制改成轮回制，玩家将不需要为了寻找隐藏头目而反复在各关卡间探索，可以专注于动作过关部分。第1轮回的最终头目是黑暗阿斯塔罗特，而第2轮回的最终头目则是神秘的"传说中的最强头目"。因应游戏进行方式的不同，包括关卡、敌人与道具的配置都有变化。

↓铠甲破坏后只穿一条短裤奔跑的传统仍然忠实地保留着





↑这位猥琐英雄亚瑟在哪都是穿着这身破烂铠甲在战斗

Minna no Golf Jyou Vol. 2 (with GPS Receiver)

SCE	体育	1人
2007年08月02日	4800日元	日版

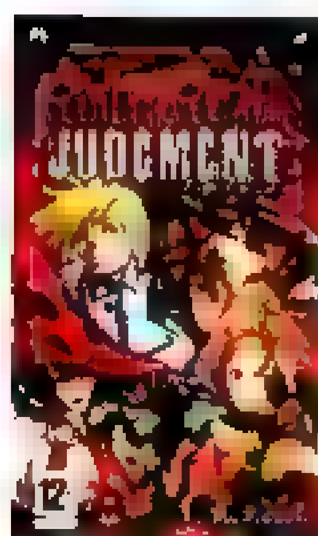
本作是《大众高尔夫球场》（Minna no Golf Jyou）第二弹，此次收录日本茨城和北海道有名的高尔夫球场。游戏同时兼备了"对实际的高尔夫所帮助的工具"的功能。游戏中采用了DigitalGolf公司营运的PC用仿真工具"Virtual GolfGuide"的球场数据，并以高精度及精美3D画面表现让玩家可以参照球场数据以及攻略情报。本作现时点预定将会推出四款作品，并将会收录日本全国有名的人气球场120个以上。而在这款《大众高尔夫球场 Vol.2》中，预定将会分成两片UMD光盘。

↓本作可以用自己所创造的分身来体验游戏中收录的球场打球乐趣

↑GPS可以帮玩家检测各洞之间的草原或到障碍物之间的距离

Guilty Gear Judgment

Majesco Entertainment	动作	1人
2007年8月5日	600MB	欧版



超人气2D格斗游戏《罪恶装备》系列作品以其夸张华丽的必杀技表现和稳定的游戏操作性，可谓是带动了一批全新的格斗游戏玩家。目前官方终于又有新动作了，此次的"罪恶装备 审判"系列作品并非是正统最新续作。而是一款横版冒险类动作游戏，通过各种华丽的必杀技将版面上出现的敌人一一打倒，再现华丽的必杀效果。游戏模式有"剧情模式"和"生存模式"。本作中出场角色有多达20人之多，选择不同的角色进入"剧情模式"都会有不同的故事发生。

↓与格斗版不同的是，在此作中华丽的必杀技都可以很轻松的使出

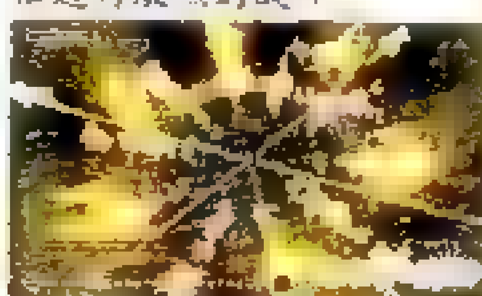
↑超人气格斗游戏新贵以横版动作游戏方式出现，爽快感依然保持着很高水准

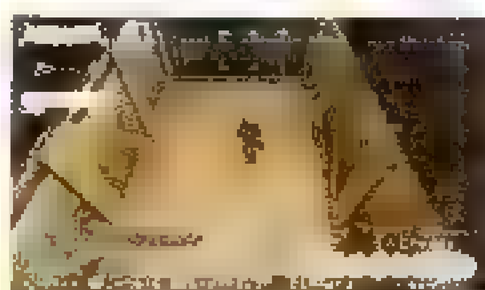
Dungeon Maker – Hounting Ground

Xseed Games	角色扮演	1人
2007年8月16日	143MB	欧版

在《迷宫造者编年史》中，玩家可以自己动手设计迷宫，然后与里面各种各样的怪物战斗。在游戏内早上的时候，玩家需要为进入地下城作准备。在城市里有扩张地下城必要的建材店，有可以购买武器和防具的武具店，还有可以购买咒文魔法和药品的魔法屋，有购买回复系道具的治愈术院，有查看打倒怪物能够取得的道具的博物馆等，而在自己的家中可以保管道具、回复体力、水面、存档等。在城市的广场里可以与人们对话或者买卖物品。

↓本作虽然是以动作为主体，但是操作非常简单轻松进行激烈的战斗





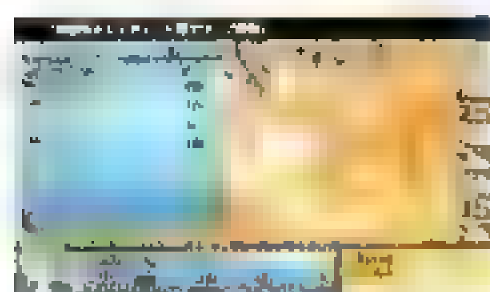
↑本作的这些迷宫是可以由玩家自己设计的

Wild Arms – Crossfire

SCEI	战略角色扮演	1人
2007年8月7日	1.28GB	日版

《荒野兵器》系列的第一款掌机作品，Media Vision对游戏进行了大幅改动，原作中的回合制RPG战斗在本作中变成了六角形的战略战斗。与《最终幻想战略版》一样，《荒野兵器XF》也走上了战略游戏的路线。在战斗中，玩家按照回合对我方角色进行移动，而这种移动方式与《最终幻想战略版》是不一样的，各个角色的移动顺序按照"RES"值而定，RES值越高的角色，就会越经常移动，通过道具和特殊技能可以提高RES值。

↓本作的移动画面采用了2D俯视视点，每个网格空间都有其自身的地形属性。



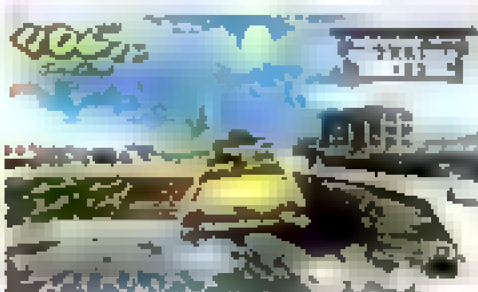
↑融合西部特征和日式动画的画面风格依然不变

Crazy Taxi – Fare Wars

SEGA	赛车	1人
2007年8月8日	864MB	美版

《疯狂出租车》是SEGA公司于1999年推出的一款街机游戏，其以超越现实的"疯狂"载客方式获得了玩家的喜爱。玩家在游戏中要扮演一位美国的出租车司机，为了赚钱而不停在复杂的城市街头穿梭载客，只要在限制时间内将客人送到目的地就可以获得奖励时间继续游戏。玩家所驾驶的出租车不仅不会被撞坏，还具有跳跃、瞬间加速等特殊能力,可以说是上天入地无所不能。本作收录dc版的一代和二代中的 原创地图。

↓玩家还可以将回放影像保存在记忆棒中，每张华丽的镜头可以随时欣赏。



↑行驶于大街小巷不断的接客，利用一切方法快速地送到目的地

Tomb Raider Anniversary

Eidos Interactive	动作	1人
2007年8月9日	1.20GB	美版

1996年，第三人称追尾视角动作冒险游戏《古墓丽影》诞生，累计销量超过700万份，成为一代经典，至今已经延续十年，登陆多个平台。纪念性质的《古墓丽影·周年纪念》采用了增强版的"古墓丽影：传奇"引擎，将利用新的技术重新讲述劳拉·克劳馥最初的冒险故事，即寻找远古神器"Scion"，但难题更多，真实物理特性也会一一展现。劳拉在系列游戏中的飒爽表现在本作中完全得到体现

↓这位盗墓阿姨即使过了10余年的岁月，依然英姿飒爽不减当年

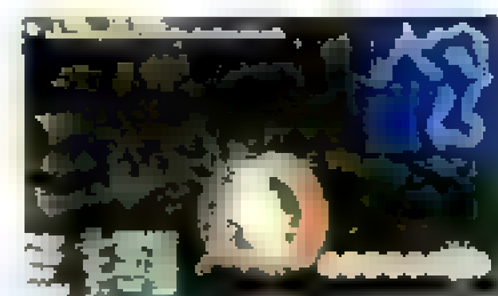
↑《古墓丽影》创造性地将动作、解迷与探索要素相结合

Dragoneer's Aria – Ryu ga Nemuru Made

NIPPON ICHISOFTWARE INC.	角色扮演	1人
2007年8月21日	370MB	日版

《龙骑士的咏叹调》是日本一游戏（美国）公司与Hit Maker近日联手开发的一款PSP平台RPG原创新作，以人与龙的战争为背景，描绘翱翔于云端天际的宏大幻想冒险故事的。在《龙骑士的咏叹调》的故事中，共存在着代表六种元素之力的远古巨龙，这些拥有无限神力的巨大生物控制着世界的气候变化，他们的命运也与整个人类世界息息相关，而龙骑士就是受命保护这些巨龙的守护者。

↓我们的英雄维兰从此也将展开壮绝的冒险



↑很传统的RPG战斗界面，清晰易懂很容易就能上手。

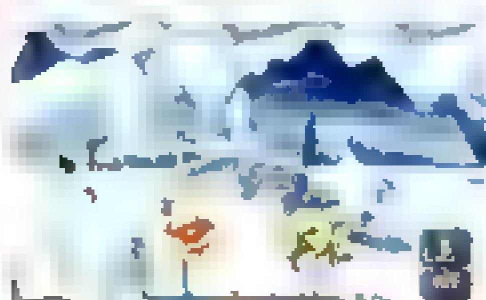
Worms – Open Warfare 2

THQ 战略模拟 1–4人

2007年9月7日 167MB 美版

《百战天虫》（Worms）以其疯狂的恶搞精神征服了无数玩家，几乎在所有平台上都出现了他们的身影。该系列十多年前出现在PC上，直到现在其基本形式仍然没有改变。上一作在PSP上出现也倍受玩家们喜爱，尤其是那些造型奇特的可爱小虫们，傻头傻脑的，总会惹得人捧腹大笑。本系列最新作《百战天虫 开战时刻2》（Worms：Open Warfare 2）中加入更多新的地图和奇特的武器道具，游戏对应PSP和NDS的Wi-Fi无线通信机能，对应多人在线或局域网联机游戏。

↓本作的多人联机游戏在联机平台上很热门，经常有一群人在一起玩。

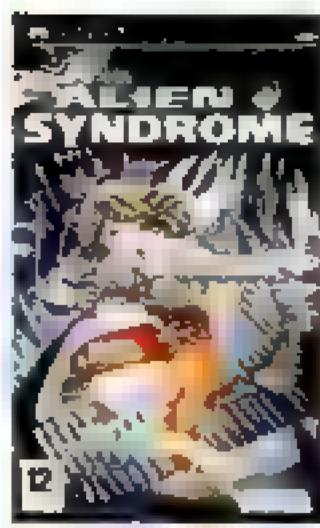


↑游戏画面充满童趣卡通风格，小虫们可爱的造型让人不禁想捏有把

Alien Syndrome

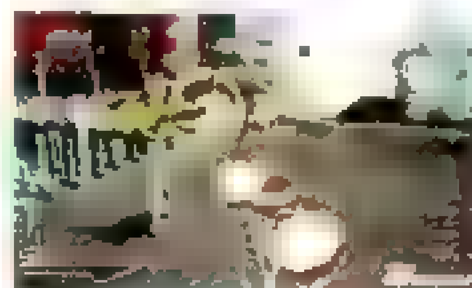
SEGA 动作角色扮演 1–4人

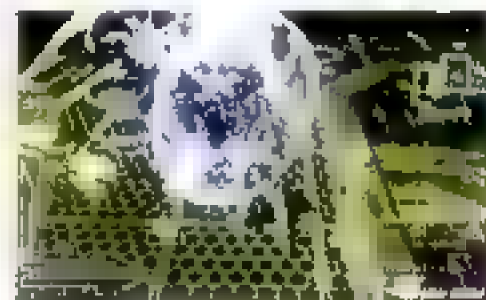
2007年09月05日 471MB 欧版



《异形症候群》以充满异形生物的外太空为背景，玩家扮演地球防卫军士兵艾琳·哈丁，为了逃生必须要面对超过100种不同种类的恐怖异形生物的袭击。当然，女主人公并非赤手空拳与外星生物作战，玩家在游戏中不仅可以使用20种以上的不同武器装备，而且还会随着游戏的进行习得各种实用的技能以获得更多的生存机会。本作PSP版对应Wi-F无线联机功能，玩家可以同时与最多三名好友一起合作挑战关卡或进行对战。

↓一名机器人侍从将自始至终跟随在女主人公左右，同时发挥保镖和商店的功效





↑生必须要面对超过100种不同种类的恐怖异形生物的袭击。

Crisis Core – Final Fantasy VII

square enix 动作角色扮演 1人

2007年9月11日 1.66GB 日版

"无论何时，都不要放弃战士的梦想与尊严"。本作是PS平台发售的《最终幻想7》的前传性作品，讲述了扎克斯作为神罗战士时的故事。在游戏中会了解到《最终幻想7》主角克劳德以及萨菲罗斯等人不为人知的秘密。游戏中穿插了大量高素质的CG动画，画质跟之前推出名为《FF7 降临之子》的CG电影无异，重新制作的人物都焕然一新，大量运用的电影般的镜头特写让人觉得这更像是一部电影。配合上经典的《FF7》的音乐让系列老玩家倍感亲切。实际游戏画面无论是人物、背景等的刻画都十分细致，高科技的大楼、古代的城池、宁静的都市、深幽的密林等乃至一个标志牌和地上的废纸都非常真实。而且光影的效果运用得当，每个地方都能体现出《FF7》的特色与魅力。游戏采用类似《王国之心》系列的战斗系统，进入战斗后玩家可以随意控制角色移动、防御或攻击。此外，轮盘的导入使得战斗更加充满变数，其会像老虎机式的转动来产生各种不同的能力，效果会随着剧情推进主角与同伴的友好度提高而提升。而作为《FF》系列招牌的召唤兽同样是通过轮盘随机出现的，而且每个召唤兽发动其强力技能时都插入CG动画，召唤兽的设计理念也遵循了系列的一贯风格，每个召唤兽都有其特点以及特色，当然每个召唤兽技能的CG都是无比的华丽。游戏后期，无论敌我的魔法技能也有不错的画面表现，利用D.M.W发动的必杀技更有充满魄力的大特写，华丽程度不输于召唤兽的技能动画。无论你是否玩过本传，只要你拥有PSP，这都是一款你不可错过的游戏。

↓战斗中虽然只有主角自己，但轮盘中同伴们的回忆会随时给予各种有用的力量。

↑梦想成为英雄的扎克斯在本作中经历了太多的磨练与抉择

↓游戏的CG水准堪称超一流，无论剧情还是战斗中的动画都与CG电影毫无二致。

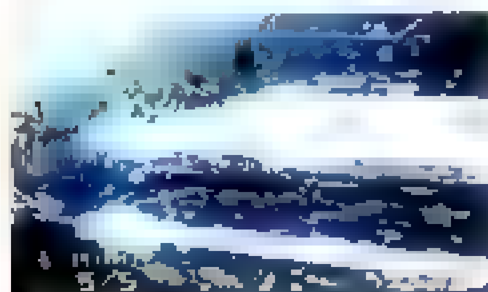
↑菜单画面清晰明了，风格音效等都与FF系列传统一致，老玩家一定倍感亲切。

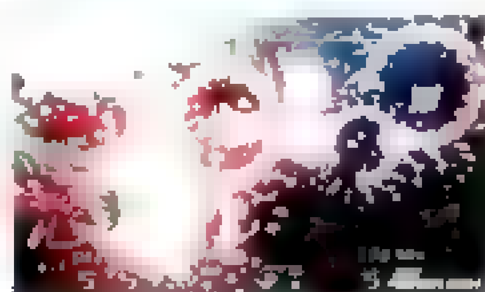
R-Type Tactics

IREM	战略模拟	1人
2007年9月18日	273MB	日版

《R TYPE》是 REM于1987年推出的大型电玩横向滚动条射击游戏，以无敌辅助武装Force、积蓄能量波动炮、融合有机与机械的敌人、巨大的头目角色等特色，广受射击游戏爱好者欢迎，后续还制作推出多款系列作，亦曾大量移植到各家用主机平台上推出。《R-TYPE 战略版》采用原作的设定，地球军使用的各式战机具备不同的攻防特性，包括万能型的R-9A、长距离攻击的9-D、广域索敌的 R-9E等，并可装备熟悉的Force、对空/反射雷射。

↓攻击时则会切换成特写战斗画面，玩家可以见识到如同先前系列作般的弹幕射击攻防。





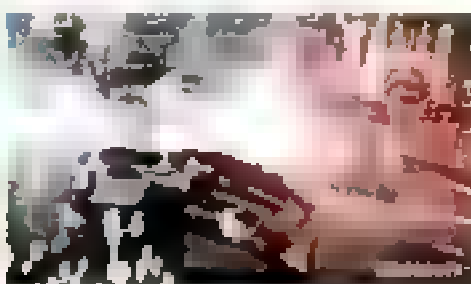
为了阻止被称为拜德的异形生物帝国入侵，而前往木星轨道展开迎击

Juiced 2 – Hot Import Nights

THQ	赛车	1人
2007年9月25日	863MB	美版

取材自美国著名"Hot Import Nights改装车展"的《极品醉车2 激情之夜》，在系列前作基础上增加新的漂移驾驶特性、全新赛道和以及数量超乎想象的丰富车辆改装选项，改装用的零部件的种类和数量都比前作有大幅度提高。另外值得一提的是，本作还设有一个特殊的赛手DNA系统，游戏可以自动记录玩家在比赛中的驾驶习惯和特点，创建虚拟的赛车手档案并与其他玩家交流和分享。看到其他玩家与属于自己的ai对战将是很有意思的事情。

↓光影效果处理的很真实，撞车溅出的火花让人体验到飙车的激烈



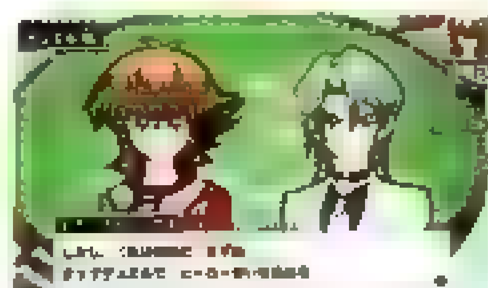
↑画面虽然算不上出众但在掌机作品中也属不错的了

Yu-Gi-Oh! Duel Monsters GX – Tag Force 2

KONAMI	卡片	1人
2007年9月26日	1.68GB	欧版

游戏王是日本非常 具有人气的动画系列，其作品覆盖了动画，漫画，游戏，以至实体卡片游戏，《游戏王：卡片力量2》具有超越动画片的临场感。除了十代和万丈目等原作中的人物以外，齐王和尤杭等新人物也将在游戏中亮相。本作收录的卡片也将大幅增加，将会是系列作中最多的一次。此次的新作可容纳四人共同游戏，其中还支持2V2对战。

↓新增加的大量新卡片让联机对战越发激烈耐看



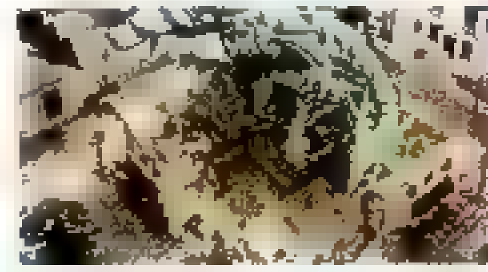
↑新老人物都在游戏中有众多的戏份，故事也更为充实

Eiyuu Densetsu – Sora no Kiseki SC

Nihon Falcom Corporation	角色扮演	1人
2007年9月27日	2.68GB	日版

继 Nihon Falcom Corporation的PC平台名作《英雄传说 空之轨迹FC》移植PSP平台之后，《英雄传说》系列的PC最新作《英雄传说 空之轨迹SC》的PSP移植版也在2007年秋季与玩家见面。本作也是《空之轨迹FC》的完结篇，虽然是移植版，但游戏制作丝毫不含糊。官方也宣布，PSP版《空之轨迹SC》将会发挥PSP的主机性能，为玩家展现精良的画面，充实的内容也为玩家们带来超越前作的顶级游戏享受。由于游戏的超大容量，开发者采用两张UMD载体的形式制作，这在PSP游戏史上实属罕见。

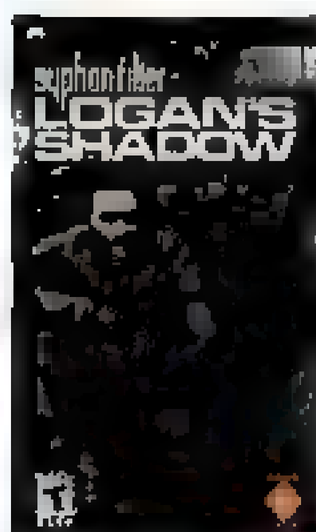
↓还记得这种战斗画面吗，当年可是有不少玩家为之着迷



↑著名PC角色扮演游戏登陆PSP平台，其中的精要索引人注目

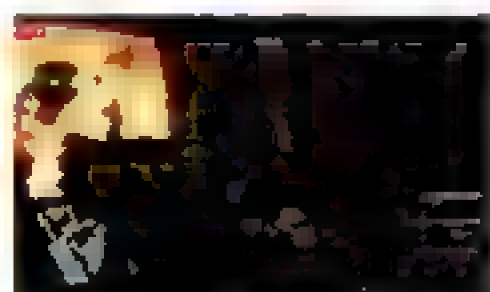
Syphon Filter - Logan's Shadow

SCEA	动作	1人
2007年10月2日	1.20GB	美版



《虹吸战士　洛根之影》的故事发生在《黑镜》之后不久，剧情围绕一种被恐怖份子夺取的顶级机密武器，主角Gabe Logan将再次肩负粉碎敌人恐怖计划的重任，同时寻找失踪的助手Lian Xing。游戏一开始，Lian Xing前往印度洋地区度假，而Gabe接到政府高层的最新任务。一个臭名昭著的恐怖分子组织袭击了美国海军的补给船，Gabe的第一个任务就是前往该船打败恐怖份子，保住船上的物品。在行动过程中，Gabe收到了Theresa发来的无线电信息

↓战争与反恐是影视及游戏等作品中经久不衰的主题



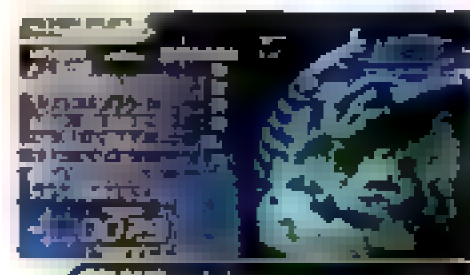
↑众多大牌制作人云集的《虹吸战士》系列是PS平台晚年最成功的原创品牌之一

Gundam Battle Chronicle

NBGI	动作	1-4人
2007年10月4日	546MB	日版

PSP平台的独占高达系列作品第三作，以宇宙世纪为游戏背景，玩家将扮演原作中登场的众多驾驶员们，驾驶各式MS机体，体验丰富的任务关卡。本作收录了众多高达系列，加入了大量全新机体。新系统“连锁任务”会根据玩家的游戏情况变化任务内容，新鲜感十足。游戏中出现共计100种不同的任务，而且可以通过无线进行多人合作和对战。游戏中还包括了自定义机体的功能，玩家可以利用战斗中获得的点数对进行进行强化和改造。

↓机体的改造界面与前作有所不同，变得更为细致



↑本作的架构延续到0093年，ν高达等强力机种全是玩家们手中的最爱

Spider-Man 3

Activision	动作	1人
2007年10月18日	1.56GB	美版

《蜘蛛侠3》是根据哥伦比亚电影公司和Marvel娱乐公司的高人气同名动作电影《蜘蛛侠3》改编而来，玩家将可以使用蛛丝穿行于纽约曼哈顿的大街小巷，与爆走的变种绿魔进行较量。同时在本作中玩家还能使用被毒液感染的蜘蛛人进行游戏，并且游戏自由度相当之高，乃至可以在城市中的许多地点进行漫游。接受各种各样的任务，其中包括打击街头混混，抓捕罪犯，搭救美女，以及送人去目的地等丰富多彩的内容。

↓与危害社会和谐的不良势力做斗争也是很重要的工作

↑和电影中一样，利用蛛丝在曼哈顿城区内自在的漫游是相当惬意的事情

Crash of the Titans

Sierra	动作	1人
2007年10月16日	779MB	美版

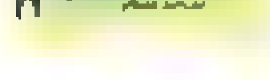
由Supervillain公司担任开发的《古惑狼 泰坦》，是一款以动作要素为核心的作品，不仅是游戏风格，甚至在操作与游戏系统方面也进行了重大改革。古惑狼在游戏中可以举起小型敌人，利用它们的不同特性去打倒大型的敌人，如此循环往复，游戏开发者把这个过程形象地比喻成“生物链”系统。尽管本作的主题已经基本转为了以动作要素为主，但在战斗的间隙仍会有不少需要奔跑和跳跃通过的机关。部分关卡还保留了《古惑狼》系列前作的许多游戏要素。

↓玩家可以通过扔出被打晕的小个敌人来打倒体形更大

↑主角古惑狼的动作，特别是拳打脚踢的格斗风格被得以重点描绘

Minna no Golf Ba Vol. 3

SCE	体育	1人
2007年10月23日	2.99GB	日版



本作是SCE推出的《大众高尔夫球场》第三弹，此次将收录·栃木、群马、 韩窃凸囟 纪獾扔忻魅母叨鬣蚯膣本作并不单只是一款游戏而已，而是同时兼备了“对实际的高尔夫所帮助的工具”的功能。游戏中采用了DigitalGolf公司营运的PC用仿真工具“Virtual GolfGuide”的球场数据，并以高精度及精美3D画面表现让玩家可以参照球场数据以及攻略情报。本作现时点预定将会推出四款作品，并将会收录日本全国有名的人气球场120个以上。

↓利用GPS可以透过检测射球时所采取的位置以及球的落下点

↑本作收录了日本栃木县、 韩嗑兀 郝硐兀 脔蟀扑诶诘 2个高尔夫球场俱乐部。

Castlevania – The Dracula X Chronicles

KONAMI	动作	1人
2007年10月27日	1.03GB	美版

本作《恶魔城X历代记》，是PCE平台不朽名作《恶魔城 血之轮回》（简称《血轮》）的重制版，而大家所熟悉的《恶魔城 月下夜想曲》正是本作的续作。本作除了在画面上得到了大幅进化外，传统的操作方式和游戏系统被完整保留。本作与《血轮》一样分为数个主关卡来讲述主线剧情，直到最后打倒恶魔城城主德拉克拉。另外，本作还将加入系列2D的最高峰《恶魔城 月下夜想曲》作为游戏内的附赠内容。

↓《恶魔城X编年史》还是《恶魔城》系列第一款以3D表现的2D横版动作游戏。

↑横版2D的恶魔城依然是很多系列FANS的最爱，尤其是这款《月下》的前传。

Pump it Up – Zero Portable

STUDIO9	音乐	1人
2007年10月2日	1.67GB	日版

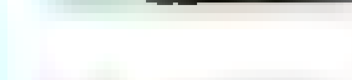
本作是2006年11月发售的《Pump it UP Exceed Portable》的最新续作。本次新作收录的曲目将是第一作的一倍多（2006年的第一作时收录了有九十首歌曲），将超过111首的韩国歌谣、流行音乐、原创音乐等，新增加5个难度选择，分别是：Easy mode/ Hard mode/ Crazy Mode/ FreeStyle Mode/ Nightmare Mode，适合不同玩家上手。还新加入为PSP上的完美表现而专门加入了新的要素。

↓曲目总数非常充实，而且包含各种风格

↑本作的重点将回归跳舞机游戏简单爽快的原点

Final Fantasy Tactics – Shishi Sensou

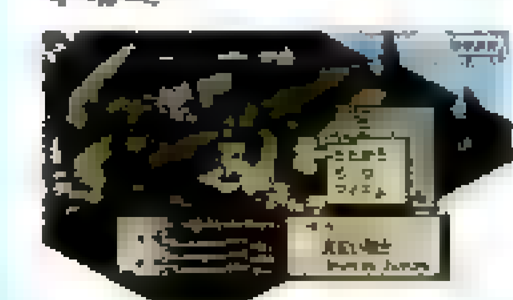
SQUARE ENIX	战略角色扮演	1人
2007年10月2日	438MB	欧版



本作是PS游戏《最终幻想战略版》的PSP复刻版本。游戏在各方面进行了一定程度的改进，如更为细致的画面可以看清人物的表情，部分剧情过场采用新增的CG来表现，使情节更为连贯自然。系统不仅保留了以前全部经典内容，还增加了2种新职业和2名新角色，使游戏更为耐玩，

在纷飞的硝烟中，出现了两个年轻人的身影。使埋葬在历史的影子中的“真实”日渐明朗，最终壮大成为一部华美的史诗

↓《皇家骑士团》式的优秀战略要素结合FF经典设定的完美之作，让众多玩家着迷



↑伊利瓦斯的故事将在5月10日拉开序幕。灾难、战争、硝烟、杀戮，一切等待着你来结束

Star Wars Battlefront – Renegade Squadron

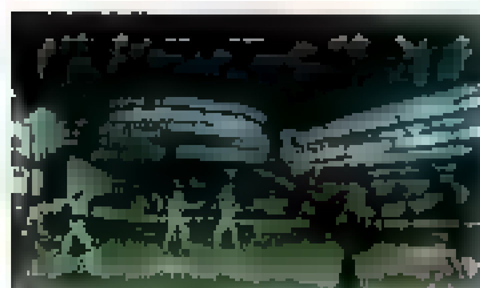
星球大战[illegible]

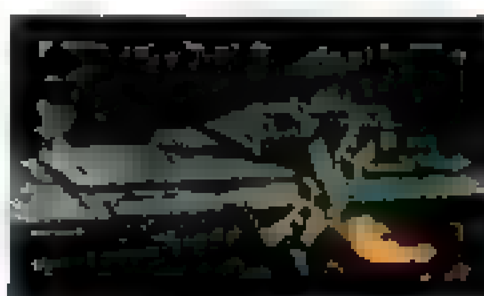
LucasArts　　动作　　1-16人

2007年10月4日　　887MB　　美版

对于在2007年10月份即将上市的PSP平台独占大作：《星球大战前线．叛变的军团》（Star Wars Battlefront：Renegade Squadron）是一部非常值得一玩的作品，本作将以新型战争为背景，讲述未来科幻世界中发生的故事。人性化的设定和强大的联机设计定会让玩家感受到不一般的乐趣。计划着与银河帝国对抗的叛徒同盟正在暗中进行一些秘密的行动，而叛变的军团也将参与这次颠覆银河的战争。玩家要怎样让银河恢复和平呢?

↓激烈宏大的厮杀战争场面游戏中自然不会少





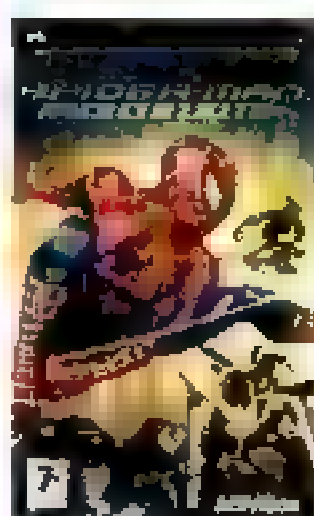
↑著名电影改编为游戏魅力依然不减!

Spider-Man – Friend or Foe

[illegible]

Activision　　动作　　1人

2007年10月4日　　552MB　　美版



如果你曾经多次玩过《蜘蛛侠》（Spider-Man）这款游戏，或者多次观看过这个部影片，在这里给各位玩家介绍的是另一款全新的《蜘蛛侠》作品：《蜘蛛侠：敌友难辨》（Spider-Man: Friend or Foe）。在2007年召开的美国圣地亚哥动漫展上，发行公司Activision在那里的展棚上显示了该作的一些迷人特征。故事情节主要是以蜘蛛人（Spider-Man）为体裁进行开发，主角蜘蛛人会利用自己超人的本领拉开冒险历程。

↓组建自己的团队来推进游戏是本作的特色

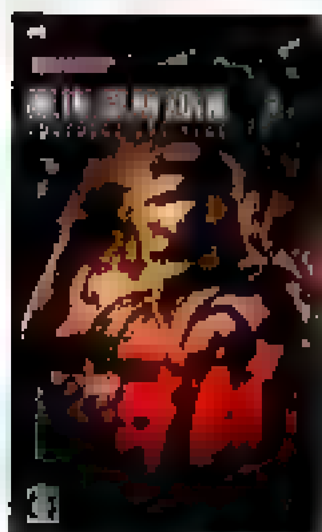
↑《蜘蛛人》是美国漫画英雄中不逊于超人的人气角色

Metal Gear Solid – Portable Ops

合金装备[illegible]

KONAMI　　动作冒险　　1-4人

2007年10月5日　　1.30GB　　日版



本作为《合金装备》系列于PSP平台的原创作品，在游戏中，玩家将了解到发生在初代《潜龙谍影》之前的故事，众多系列中熟悉的角色也将在游戏中登场。本作的核心是同伴系统，每个任务玩家都可以选择3名NPC共同完成，他们之间的分工各不相同，有间谍、工程师、医疗护理、狙击手等等，他们在游戏中无疑起着至关重要的作用。而同伴的获取方式也十分多样，除了可以在剧情中入手外，还可以通过联机获得。

↓掌上的合金装备即使屏幕小，但依然是超一流的大作

↑这款豪华版中除了游戏外，当然还少不了许多让人垂口水的好东西

Hot Wheels Ultimate Racing

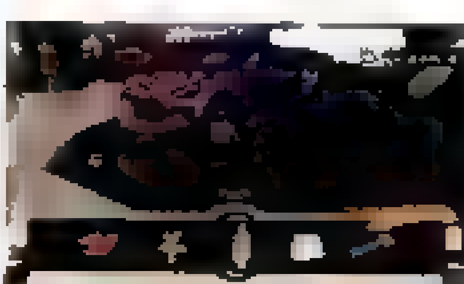
风火轮[illegible]

ZOO　　赛车　　1-4人

2007年10月6日　　826MB　　欧版

游戏将带来了更酷的赛车、极限的赛道和高互动性的障碍！玩家将和20辆授权的风火轮赛车在11条狂野的赛道上风驰电掣，还可以不断给赛车升级向第一名的荣誉发起冲击。游戏有多种不同的模式，包括：极限挑战、快速赛车、收集者、生存赛、时间赛。如果玩家能以大无畏的精神和漂亮的驾驶技术给观众留下深刻的印象，那么将会有机会参加更高级别的比赛，并赢取更好的赛车。在一个赛季结束后，最勇敢，特技最出色的选手将成为冠军，并获得一辆金制的赛车。

↓得到新车的瞬间是每款赛车游戏都有的乐趣



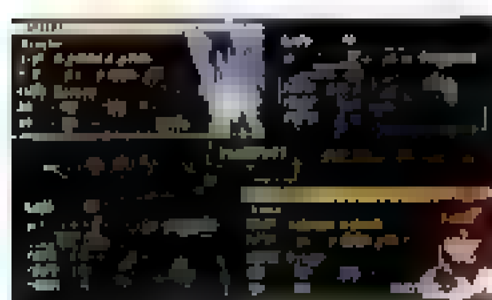
↑光听标题就知道这是一款充满火药味的赛车游戏

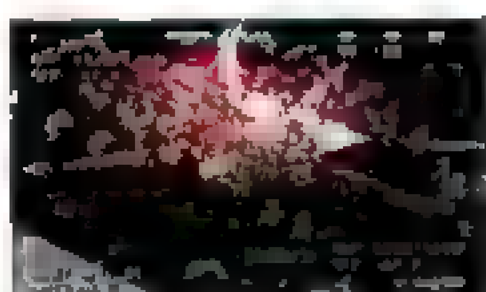
Minna no Golf Ba Vol. 3

Midas	战略角色扮演	1人
2007年10月8日	1.05GB	欧版

IdeaFactory公司的人气S・RPG系列《新天魔界》的PSP版新作《新天魔界～混沌世代IV外传～》于2007年9月在英国上市。本作是沿袭PS2版《新天魔界～混沌世代V》系统的S・RPG，游戏中玩家需要以内政确保军费和作战能力，通过"移动"指挥部下的武将进攻其它国家，然后以"战斗"进行俯视视点敌我双方士兵的战斗。在战斗中，地形会对各个部队造成很大的影响，部队阵型的安排也会对战斗能力造成很大影响。在战斗中满足特定条件时，武将还可以使用必杀技。。

↓菜单都很明晰，一看就知道是做什么的





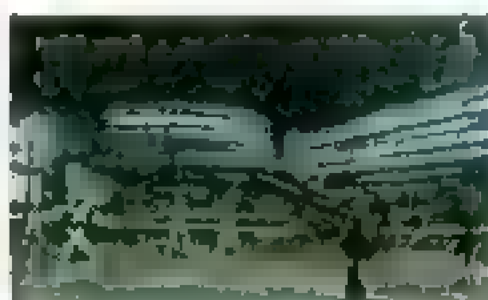
↑现今像这样优秀又传统的战略角色扮演游戏已经不多见了

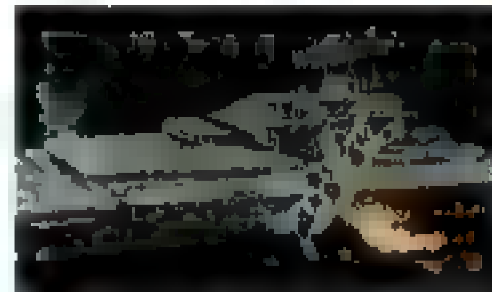
Star Wars Battlefront – Renegade Squadron

LucasArts	动作	1-16人
2007年10月9日	887MB	欧版

对于在2007年10月份即将上市的PSP平台独占大作：《星球大战前线 叛变的军团》（Star Wars Battlefront：Renegade Squadron）是一部非常值得一玩的作品，本作以新型战争为背景，讲述未来科幻世界中发生的故事。人性化的设定和强大的联机设计定会让玩家感受到不一般的乐趣。计划着与银河帝国对抗的叛徒同盟正在暗中进行一些秘密的行动，而叛变的军团也将参与这次颠覆银河的战争。玩家将要怎样让银河恢复和平呢？本作支持16个玩家通过因特网联机对战。

↓激烈宏大的厮杀战争场面游戏中自然不会少





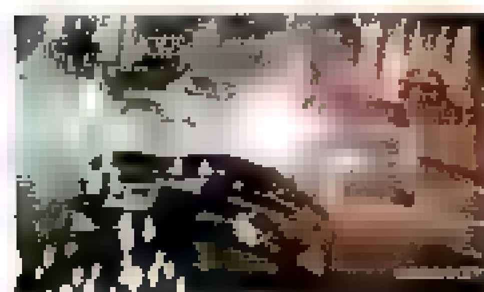
↑著名电影改编为游戏魅力依然不减！

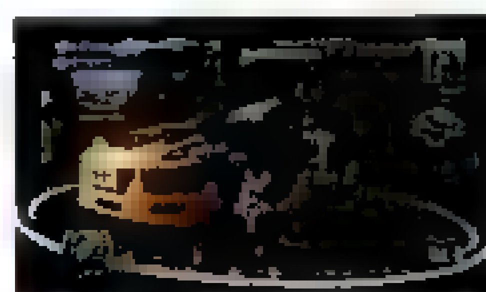
Juiced 2 – Hot Import Nights

THQ	赛车	1人
2007年10月18日	1.05GB	美版

取材自美国著名"Hot Import Nights改装车展"的《极品醉车2 激情之夜》，在系列前作基础上增加新的漂移驾驶特性、全新赛道和以及数量超乎想象的丰富车辆改装选项，改装用的零部件的种类和数量都将比前作有大幅度提高。另外值得一提的是，本作还设有一个特殊的赛手DNA系统，游戏可以自动记录玩家在比赛中的驾驶习惯和特点，创建虚拟的赛车手档案并与其他玩家交流和分享。

↓车辆碰撞的火花做的很细致，光影效果也不错





↑这样的画面对掌机来说已算是相当有水准了

FIFA 08

EA	体育	1-4人
2007年10月11日	1.51GB	美版

像真实足球员一样在场上奔驰，在《国际足球大联盟 08中，随时随地进行获奖无数的互动联盟大赛。在F.A. Premier Leagur、Bundesliga、French Lgue 1、Mexican 1st Division以及MLS的季赛中，上线代表你的球队与头号敌人对决。在全新的问答模式中，测验你的足球知识。共收录了上千来自足球界的问题。运用正确回答获得的点数，在FIFA商店中购买可解开的内容，包括第一套足球装备、影片等等。

↓实名授权是FIFA系列对比其他足球游戏最大的优势所在

↑游戏共收录了超过30支正式球队、40个真实球场

Thrillville - Off the Rails

LucasArts Entertainment	动作	1-16人
2007年10月4日	887MB	美版

本作是由英国Frontier Developments工作室开发，LucasArts发行的一款类似《主题公园》的模拟游戏，在游戏中玩家可以扮演游客，体验由自己一手打造的公园。从高尔夫球到卡丁车比赛，等大量的游戏项目等着你的参与，此外你还可以与你的朋友进行最多四人的联机游戏，这些游戏共计达34款 除了与众不同的迷你游戏之外，作为重头的模拟经营部分也内容丰富，游戏中有超过150个不同难度的任务等待玩家的挑战。

↓一款结合了《模拟城市》和《过山车大亨》双重特色的作品

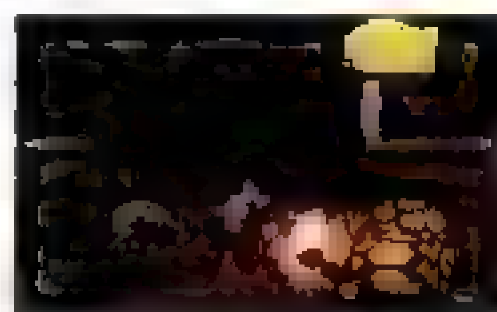
↑在游戏中玩家能够设置现缆车等设施吸引游客

Ratatouille

THQ	动作	1人
2007年10月13日	864MB	瑞典版

《料理鼠王》讲述了一只梦想成为顶级大厨师的老鼠"雷米"，在命运的安排之下，全家意外从法国乡村移居到巴黎的下水道。令他雀跃不已的是，他发现新家上方居然是他的偶像，大厨Auguste Gusteau掌厨的顶级餐厅。当他与餐馆的迷糊见习厨师相遇了。有一次，这位迷糊见习厨师忘记将汤做好 看不过去这 点的雷米，努力帮助他重新将汤作好。以此为契机，一人一鼠齐心协力，决心成为巴黎第一的厨师。这个完美的组合将不断地获得成功 ？

↓游戏由两个部分组成，冒险部分和烹调部分



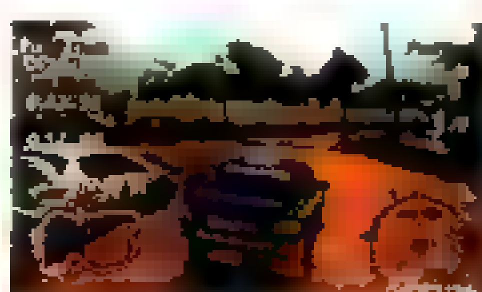
↑游戏中玩家将以主人公"雷米"的身份迎接挑战，来获得其它的厨师的认同

Sega Rally Revo

SEGA	赛车	1人
2007年10月21日	188MB	美版

次世代竞速游戏新作《世嘉拉力Revo》由世嘉的新工作室Driving Studio负责开发，登陆PSP、PS3、Xbox 360和PC平台。《世嘉拉力Revo》延续系列无比华丽画面风格，为玩家带来写实爽快地游戏感受。越野场地的自然生态、光影表现等也让画面表现更为逼真，而且物理运算效果也将更出众。并且在本作中还将加入更聪明的电脑AI、网络对战功能等，这些都会让《世嘉拉力Revo》的游戏乐趣不同凡响。

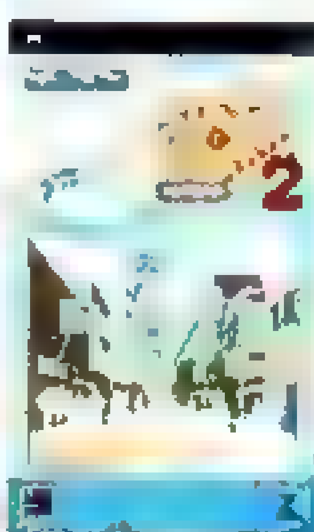
↓与其他竞速类游戏一样，赛车的选择也影响着比赛的策略



↑玩家在游戏中亲身体验到赛车呼啸行驶的逼真感觉和紧张刺激的拉利比赛

Minna no Chizu 2 Chiikiban - Naka Nihon

ZENRIN	工具软件	1-4人
2007年10月16日	1.68GB	欧版



《大家的地图3》是可以进行所在地检索以及路途检索的实用性软件。本作是系列中首个2UMD作品，收录了1100个城市的地图数据，相比前作提高了游戏的读取速度，增加了检索项目，路途探索功能也得到了强化，使用更为方便。本款软件可以查看日本各县的主要都市的详细地图，各种标志、公共设施、公共汽车站都可以检索，精度十分高。配合GPS接收装置的使用可以使使用者轻松获得目前所在位置的信息，并可以借助软件查找到达目的地最快路径。

↓GPS协助定位，查找搜索都十分便利

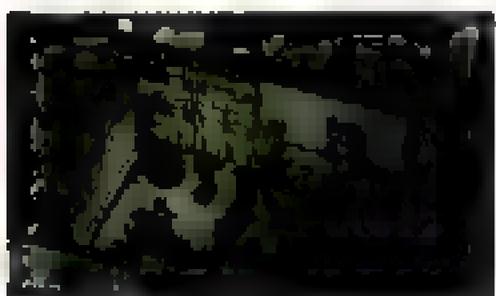
↑利用PSP随身携带的特点，可以很方便地查找到想要找的东西

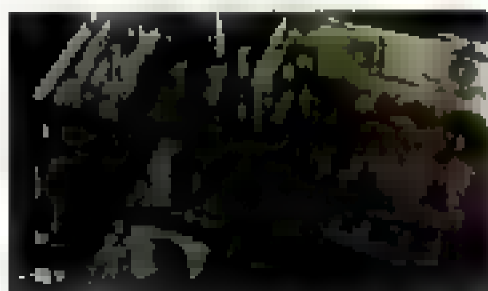
SWAT – Target Liberty

Sierra Entertainment	动作	1人
2007年10月17日	838MB	美版

在经历了近20年的时间后，《特警精英》系列的续作终于登陆全新的游戏平台。Sierra Entertainment宣布，该系列最新作《SWAT：Target Liberty》（特警精英 自由目标）登陆索尼掌机PSP平台。SWAT即Special Weapons and Tactics特种武器战略（警察部队），《SWAT Target Liberty》是第一次登陆PSP的版本，作为一款动作射击游戏，实际属于TPS类型（Third Person Shooter）第三人称射击，是以第三人称的视角来控制游戏中的角色。

↓俯视角的游戏画面让人怀念，还记得当年的感觉吗





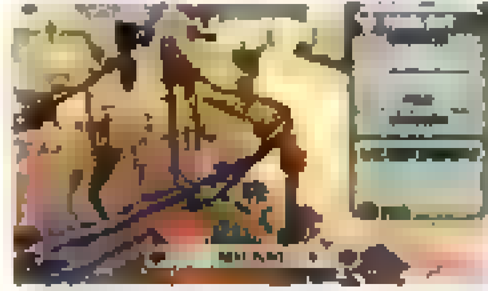
↑时隔多年的经典终于登上了全新的游戏平台

Thrillville – Off the Rails

LucasArts Entertainment	经营模拟	1~16人
2007年10月18日	742MB	欧版

本作是由英国Frontier Developments工作室开发，LucasArts发行的一款类似《主题公园》的模拟游戏，在游戏中玩家可以扮演游客，体验由自己一手打造的公园。从高尔夫球到卡丁车比赛，等大量的游戏项目等着你的参与，此外你还可以与你的朋友进行最多四人之间的联机游戏，这些游戏共计达34款！除了与众不同的迷你游戏之外，作为重头的模拟经营部分也内容丰富，游戏中共有超过150个不同难度的任务等待玩家的挑战。

↓一款结合了《模拟城市》和《过山车大亨》双重特色的作品



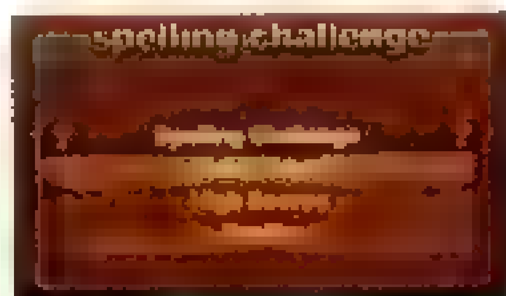
↑在游戏中玩家能够设置观缆车等设施吸引游客

Spelling Challenges and More

Crave	益智	1人
2007年10月18日	213MB	美版

猜谜是一种有趣的语言和文字的智力游戏。它不但可以增长知识，开阔视野，培养对事物的观察能力和认识能力，而且能够锻炼和提高思维能力和培养概括能力。谜语，由谜面和谜底两部分组成。谜面，往往用含蓄的语言，向人形象地提供猜谜的线索；谜底，往往是谜面所指的事物。这款《字谜挑战再挑战！》（Spelling Challenges and More）就给了你这样一个在PSP上进行文字猜谜的机会。

↓经常玩脑筋急转弯等猜谜游戏有助于提高大脑智力



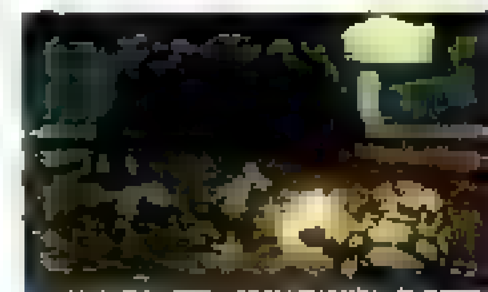
↑猜谜语等文字游戏想必大家小时候都经常玩

FIFA 08

EA	体育	1人
2007年10月11日	1.51GB	德国版

《料理鼠王》讲述了一只梦想成为顶级大厨师的老鼠"雷米"，在命运的安排之下，全家意外从法国乡村移居到巴黎的下水道。令他雀跃不已的是，他发现新家上方居然是他的偶像，大厨Auguste Gusteau掌厨的顶级餐厅。当他与餐馆的迷糊见习厨师相遇了。有一次，这位迷糊见习厨师忘记将汤做好……看不过去这一点的雷米，努力帮助他重新将汤作好。以此为契机，一人一鼠齐心协力，决心成为巴黎第一的厨师。这个完美的组合将不断地获得成功

↓游戏由两个部分组成，冒险部分和烹调部分



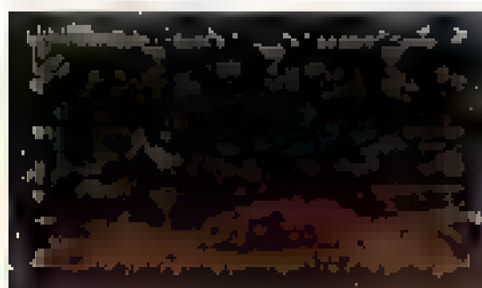
↑游戏中玩家将以主人公"雷米"的身份迎接挑战，来获得其它的厨师的认同

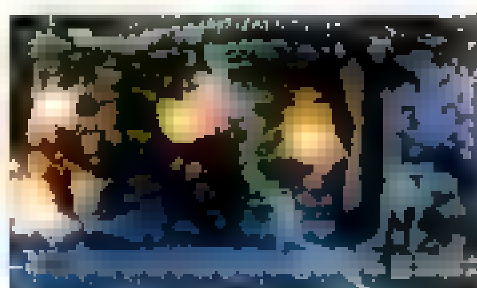
Castlevania – The Dracula X Chronicles

KONAMI	动作	1人
2007年10月23日	1.03GB	韩版

本作《恶魔城X历代记》，是PCE平台不朽名作《恶魔城 血之轮回》（简称《血轮》）的重制版，而大家所熟悉的《恶魔城 月下夜想曲》正是本作的续作。本作除了在画面上得到了大幅进化外，传统的操作方式和游戏系统被完整保留。本作与《血轮》一样分为数个主关卡来讲述主线剧情，而每个关卡中都隐藏有可以前往分支关卡的密道，只有找到密道的入口才能前往分支关卡。每个分支关卡也都有各自的BOSS把关。

↓《恶魔城X编年史》还是系列第一款以3D表现的2D横版动作游戏。





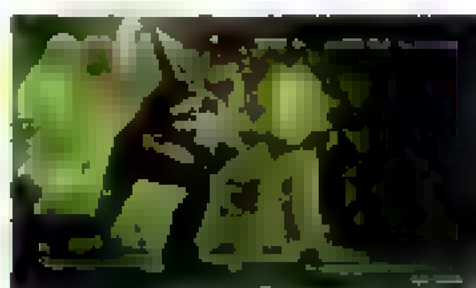
↑横版2D的恶魔城依然是很多系列FANS的最爱，尤其是这款《月下》的前传

Dead Head Fred

D3 PUBLISHER INC	动作	1人
2007年10月24日	1.31GB	欧版

在《死人头弗瑞德》中，游戏的背景是一个充满核辐射的小镇上。我们的主角则是一颗由科学家复活的死人头，然后在诡异的小镇上展开他的复仇。既然提到了核辐射，那毫无疑问的就会出现僵尸、诡异的老妇、乱七八糟的类似科学怪人的敌人。在游戏中，主角会打败敌人并收集不同的头背在身上，在不同的地图上来切换不同的头以获得不同的能力。突变异头可以帮助主角穿过充斥着放射线的场景，稻草人头可以让主角漂浮在水，石像头则可以迅速的使主角下落，甚至你可以在头里装满水或者汽油以产生不同的攻击效果。在游戏中也有小游戏出现，比如斗鸡、老鼠赛跑之类等等。

↓游戏的鬼异气氛不禁让人毛骨悚然，当然，如果你对此免疫的话除外



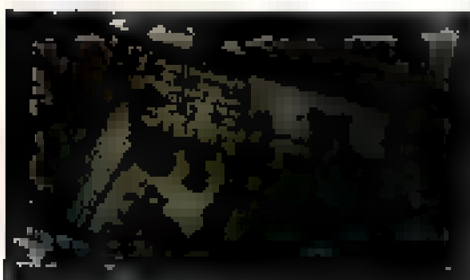
↑我们的游戏主角居然只是一个死人的头颅

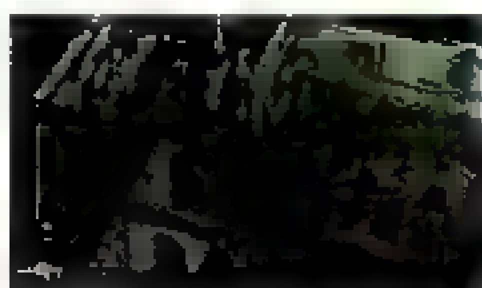
SWAT – Target Liberty

Sierra Entertainment	动作	1人
2007年10月25日	838MB	欧版

在经历了近20年的时间后，《特警精英》系列的续作终于登陆全新的游戏平台。Sierra Entertainment宣布，该系列最新作《SWAT：Target Liberty》（特警精英 自由目标）登陆索尼掌机PSP平台。SWAT即Special Weapons and Tactics特种武器战略（警察部队），《SWAT: Target Liberty》是第一次登陆PSP的版本，作为一款动作射击游戏，实际属于TPS类型（Third Person Shooter）第三人称射击，是以第三人称的视角来控制游戏中的角色。

↓俯视角的游戏画面让人怀念，还记得当年的感觉吗





↑时隔多年的经典终于登上了全新的游戏平台

Disgaea – Afternoon of Darkness

NIS, America	战略角色扮演	1人
2007年10月27日	924MB	美版

《魔界战记》最早是PS2在2003年1月30日发售的一款S·RPG游戏，凭借其出色的策略性、独特的游戏方式和可爱的角色赢得了玩家的喜爱。而该作在2006年4月也顺利进行了动画化，并获得了观众一致的好评。本作就是PS2上第一作《魔界战记 Disgaea》的移植版。《魔界战记》讲述的是魔王的儿子拉哈尔在沉睡了二年后因为见习天使芙洛的失误而苏醒。在他醒来后才惊讶的发现，自己的父亲魔王已经去世，他发誓一定要征服魔界，天界以及人界的爆笑故事。

↓GPS协助定位，查找搜索都十分便利

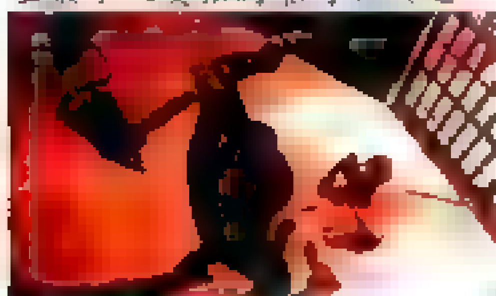
↑《魔界战记》系列的战斗系统一向都以简单又富有创意而闻名

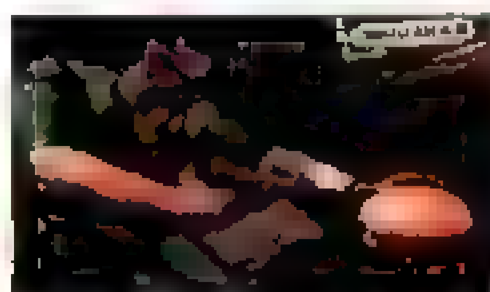
Manhunt 2

Rockstar Games	动作	1人
2007年10月30日	1.20GB	美版

《侠盗猎魔2》延续游戏初代的制作理念，再现令人毛骨悚然的恐怖感觉和独特的动作快感，在此基础之上，续作将在游戏设计和剧情发展上有进一步的深入。本作将以两名劫后余生的主人公Daniel Lamb和Leo Kasper的冒险故事为主线，讲述一个充满血腥和恐怖的故事。玩家在游戏中将扮演恐人魔计划"Pickman Project"的最终实验品，在一连串事故后终于逃出实验室重获自由。然而计划的策划者为了掩盖事实真相开始对主人公进行无情的追杀，能否重获新生将取决于玩家的选择。

↓系列对于杀戮毫不掩饰的描写令的这款游戏成为了游戏史上最令人发指的暴力游戏之一

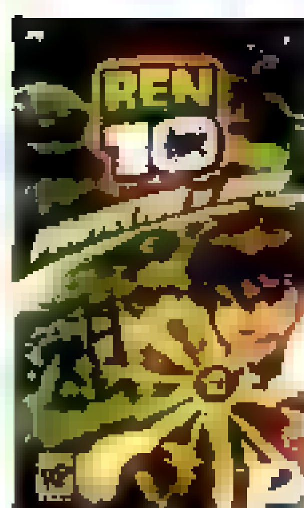




↑RockStar制作的暴力游戏总是能够称为社会舆论攻击的焦点

Ben 10 – Protector of Earth

D3	动作	1人
2007年10月30日	653MB	美版



D3 Group游戏公司的美国子公司D3 publisher of America (D3PA)，将对在美国卡通网络播放的人气动画《BEN10》进行游戏，并在欧美发售。游戏由High Voltage Software负责开发。2007年10月陆续登陆Wii、PS2、NDS、PSP等游戏平台。游戏采用各种各样宇宙人变身的动画主人公，在游戏中展开冒险，除了针对爱好者群体以外，也是面对低龄儿童受众的游戏。《BEN10》是卡通网络(CN)独自制作的动画节目，在美国男孩中是最受欢迎的作品之一。

↓游戏与动画片相呼应让本作的受众群体更为广泛

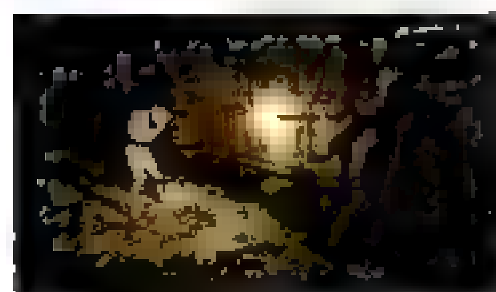
↑类似卡通渲染的画面风格似乎很受玩家们的欢迎

Silent Hill – Origins

KONAMI	动作冒险	1人
2007年11月6日	767MB	美版

《寂静岭·起源》由Climax开发，是系列作首款于掌上型主机上推出的作品，游戏的时空背景设定在《寂静岭》系列初代作之前，叙述寂静岭如何从一个寂静的小镇，转变为恐怖的邪恶据点。游戏针对psp携带游玩的特性来强化摄影机视点系统以及操控方式，提供更流畅的战斗与更自由的环境探索，并加入以往系列作中所未曾出现过、令人毛骨悚然的新视觉效果，以及可将敌人阻隔在房间外的"路障系统"等新要素。

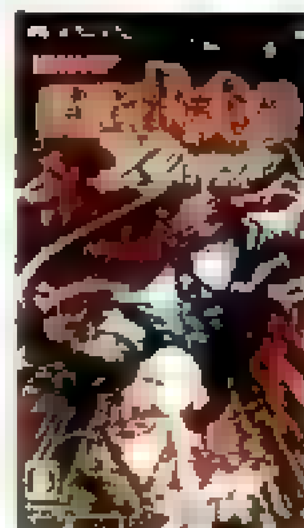
↓《寂静岭》系列代表性的扭曲怪物让很多心理承受能力低的玩家为之却步。



↑阴暗诡异的场景是每一款恐怖游戏都不可或缺的要素

Castlevania – The Dracula X Chronicles

KONAMI	动作	1人
2007年11月8日	1.03GB	日版



本作《恶魔城X历代记》，是PCE平台不朽名作《恶魔城 血之轮回》（简称《血轮》）的重制版，而大家所熟悉的《恶魔城 月下夜想曲》正是本作的续作。本作除了在画面上得到了大幅进化外，传统的操作方式和游戏系统被完整保留。本作分为数个主关卡来讲述主线剧情，通过不断探索和发现隐藏的关卡，玩家可以逐渐开启许多隐藏要素，如在游戏中使用少女时代的年轻版玛利亚等。

↓《恶魔城X编年史》还是《恶魔城》系列第一款以3D表现的2D横版动作游戏

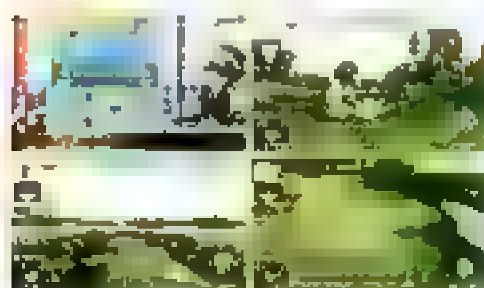
↑横版2D的恶魔城依然是很多系列FANS的最爱，尤其是这款《月下》的前传。

Minna no Golf Jyou Vol. 4

SCE	体育	1人
2007年11月8日	3.06GB	日版

本作是SCE日推出的《大众高尔夫球场》系列第四弹。此次将收录关西地区和中部的本州岛地区等有名的高尔夫球场。本作并不单只是一款游戏而已，而是同时兼备了"对实际的高尔夫所帮助的工具"的功能。游戏中采用了DigitalGolf公司营运的PC用仿真工具"Virtual GolfGuide"的球场数据，并以高精度及精美3D画面表现让玩家可以参照球场数据以及攻略情报，来进行真实而又休闲的高尔夫球运动游戏。

↓以GPS来协助进行游戏实乃本系列的一大亮点，不知真正的球场行的通否？



↑系列四款作品收录的俱乐部球场可以说是非常齐全的高尔夫百科书

Metal Gear Solid – Portable Ops Plus

KONAMI	动作冒险	1~2人
2007年11月13日	1.16GB	美版

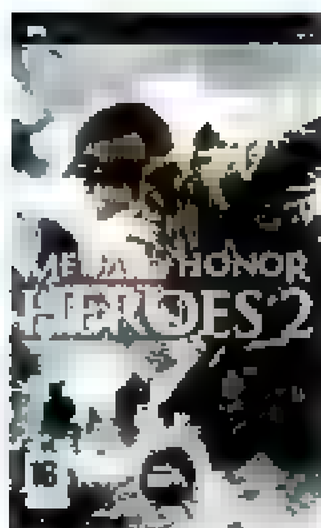
本作是2006年发售并获得好评的《合金装备 掌上行动》的加强版本，继承了《合金装备》系列的系统和世界设定，增加了新游戏舞台和对战规则，并且作为同伴的士兵种类也大量增加了，更大范围的对战空间，将使玩家尽情体验并肩作战的乐趣！本次的加强版在原《合金装备 掌上行动》的基础上追加新场景、新角色、新任务关卡和新的游戏模式以及操作指南，此外还将提供一个全新的单机游戏模式以及新对战规则。

↓反恐行动于联机模式上变得更有乐趣，这部分在本作得到大大加强

↑雷电在这款加强版中华丽登场，和蛇叔的本事比谁更大些呢？

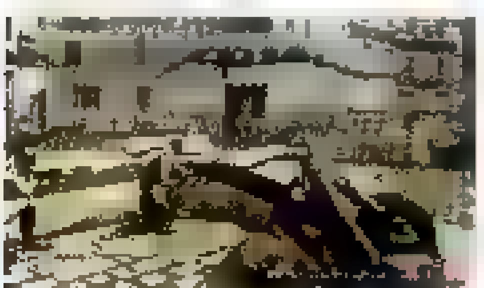
Medal of Honor – Heroes 2

EA	第一人称射击	1人
2007年11月14日	1.14GB	美版



在1944年的6月6日，战争就在你手中，同战友们一起从敌人战线后方的诺曼底登陆，推翻纳粹政权。在游戏中，可以选择所有新任务，也可以选择传统单人模式；32名玩家可同时在线对战在网络战场，你也可以在任何时间离开。PSP版的《荣誉勋章 英雄2》会给玩家提供最全面的射手经历，单人玩家战役和ON-The-Go 32多人战场让你战斗时随时退出，任何时间及任何地点。这款同样出自EA加拿大工作组之手的《荣誉勋章 英雄2》

↓城市巷战最重要的就是利用好掩体，减少无谓的损失



↑海边的抢滩登陆一向是《荣誉勋章》系列的经典关卡

Anata wo Yurusanai

AQ	冒险	1人
2007年11月15日	622MB	日版

本作是由曾经参与《街》等知名作品制作的开发人员制作的新形态小说冒险类游戏。除了游戏时玩家要将PSP竖着进行游玩，而且在与游戏角色进行对话和调查时，屏幕会分为上下两个部分，这时玩家要使用特殊的屏幕部分以摇杆来仔细的观察对方的表情细节，以决定其证言的真伪。除了富有经验的制作人员之外，本作的音乐由曾经为《最终幻想》系列作曲的植松伸夫负责，这也使得本作的含金量大大增加。

←人设和画面渲染的很奇特，不少玩家为之着迷

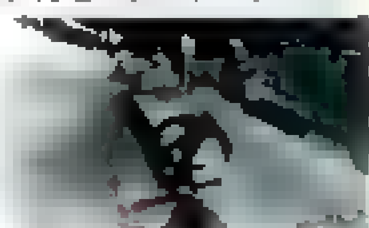
←游戏的风格颇为另类，要把屏幕竖过来玩

Freak Out – Extreme Freeride

JoWood Productions　体育　1人

2007年11月5日　622MB　欧版

本作是一款以刺激的极限滑雪运动游戏，玩家将可以体验一口气由山顶滑降到山麓的高速滑雪快感，沿路并可施展出各种高难度的花式特技，来获得更高的评价。蜿蜒曲折的滑雪场设立在最为险峻的高山上等待你的挑战，系上你的滑雪长靴，弯曲膝盖，滑雪杖深入雪中，感受垂直降落的紧张刺激和腾空旋转的快感吧！售。



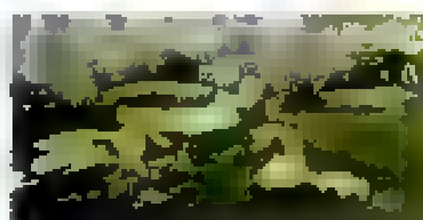
↑滑雪运动是速度与激情的较量

Over the Hedge – Hammy Goes Nuts

Activision　动作　1人

2007年11月7日　310MB　欧版

本作也是由梦工场的动画喜剧电影《篱笆墙外》（Over the Hedge）所改编的一款作品。在游戏中，玩家可以选择扮演浣熊RJ、海龟Verne、松鼠Hammy和臭鼬Stella四个角色。本作的游戏性非常丰富，除了主线任务外，还包括多个迷你游戏，其中包括碰碰车和拉力赛车等等。



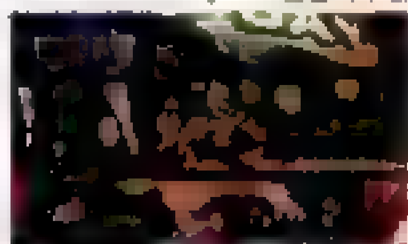
↑游戏画面同电影版的如出一辙，色彩艳丽，角色造型也非常可爱，动作快捷搞笑

WWE SmackDown! vs.

THQ　体育　1人

2007年11月8日　1.66GB　美版

其他体育游戏一样，本系列每年都会推出新的作品。游戏内容根据WWE摔角联盟的电视节目RAW、SmackDown!以及ECW为原点，将送葬者、HHH、JOHN CENA、红魔凯恩等著名摔角明星们——请进游戏。玩家在游戏中还可以随意创造属于自己的角色，并培养他成为新一代的摔角巨星



↑摔角运动的火暴程度比拳击有过之而无不及

Tekken – Dark Resurrect on

NAMCO　格斗　1人

2007年11月8日　1.63GB　欧版

《铁拳 暗黑复苏》完全采用《铁拳5 暗黑复苏》的人设以及招式设定，除此之外，本作还加入几个《铁拳 暗黑复苏》独创的搞笑人物，例如之前报道过的白熊等都在本作中登场。《铁拳》的高素质和爽快感完全不输与《VR战士》，本次移植PSP后本作的多边形数量大幅减少用来保证游戏的流畅度。

↑《铁拳》即使变为掌机作品，游戏优秀的素质仍然一点也不含糊

Football Manager Handheld 2008

SEGA　经营模拟　1人

2007年11月29日　116MB　欧版

本作是一款以一名足球经理人为视点管理经营球队的游戏。以2008年选手资料为基础所制作的本作，改进了游戏中界面的风格和布局，使得玩家可以更加方便的进行查看选手资料的操作。除了界面的改进之外，本次还允许玩家进行更详细的战术规划并与朋友进行分享

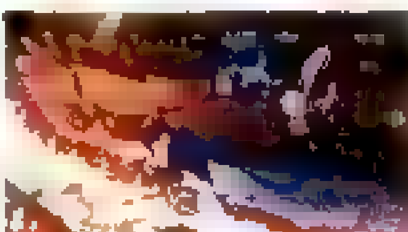
←除了界面的改进之外，本次还允许玩家进行更详细的战术规划并与朋友分享

Sonic Rivals 2

SEGA　动作　1-2人

2007年11月13日　491MB　美版

本作继承了索尼克游戏系列一贯的多变的关卡设计，并且还支持多人对战，允许两名玩家用无线联机的方式共用一张游戏碟在六个不同的场地里比赛。本作中还增加了单人的自由模式以及新的角色。另外，新的冲撞机关，以及诸多强力的武器和能力都将会使玩家们感受到超越前作的爽快体验。



↑音速刺猬的华丽表演于PSP上完美再现，纳克鲁斯和艾米等好伙伴也都在游戏中出镜

Snow Portable

PROTOTYPE	恋爱	1人
2007年10月16日	1.46GB	日版

Prototype公司制作的PSP版恋爱冒险游戏《Snow -Portable-》是2003年Studio Mebius发售的《Snow》的PSP移植版。此次的移植在保留了原来内容风味的基础上还添加了一些原创要素。本作配音由川澄绫子（配雪月澄乃）以及池泽春菜（配北里しぐれ）等著名声优出演。

↑超可爱的人设加上大牌声优的演出，恋爱游戏爱好者一定无法抗拒

Kaitou Apricot Portable

TAKUYO	恋爱	1人
2007年11月15日	862MB	日版

《杏仁怪盗 携带版》是一款面向女性玩家的AVG恋爱冒险游戏（在本作中登场的角色绝大部分为美少男。），游戏曾先前推出过PS2和PC版。人物设定由漫画家Yuna Takanagi担任，本次所发表的PSP版《杏仁怪盗》则是集PS2版和PC版之大成。

←女主角要偷取指定的五位男生之中任何一人的"心"

Ricky Ponting 2007 – Pressure Play

Codemasters	体育	1人
2007年11月7日	368MB	欧版

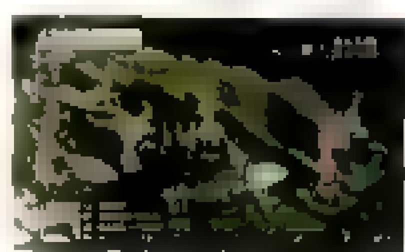
《布莱恩・劳拉 2007 国际板球赛》系列十年以来获得了很高的评价，而2007年10月份在澳大利亚发售的新系列将延续前作的经典：在游戏中每一位球员表现几乎都是逼真实况录像，游戏中提供了严谨的板球比赛规则和赛事，可以选择当今的著名板球队伍。

↑板球与棒球运动有相似的地方，但不是同一个项目

Makai Senki Disgaea Portable

NIPPON ICHI SOFTWARE	战略角色扮演	1-2人
2007年11月27日	859MB	日版

"史上最凶战略RPG"《魔界战记－携带版・通信对战版》，是2006年11月30日发售的PSP版《魔界战记・携带版》的改良版，添加了众多新要素。正如标题所示，本作追加的最重要内容就是通信对战功能，通过PSP本体的ADHOC通信机能，可以视线最多2人的无线通信对战。

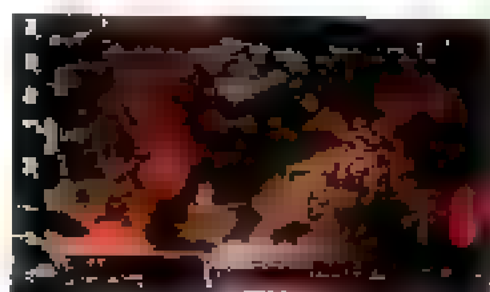


←通信对战功能使系列爱好者们终于可以互相切磋技艺

Warhammer 40,000 – Squad Command

THQ	即时战略	1人
2007年11月4日	475MB	欧版

作为PC平台广受喜爱的即时战略游戏，《战锤40K》系列在全球拥有无数的忠实爱好者。此次推出的《战锤40K 小队指令》则针对PSP和NDS硬件性能进行一定优化。其中，NDS版为一款回合制战略游戏，PSP版则为一款快节奏的RTS游戏。



↑PSP的即时战略游戏比较罕见，本作是款不错的选择

AIR

PROTOTYPE	恋爱	1人
2007年11月21日	1.50GB	日版

《AIR》是2005年1月新番动画，于2005年1月6日开始在日本BS-I电视台放送，最早登陆PC，后来移植DC和PS2的经典恋爱冒险游戏，本作为AIR的最新PSP版。PSP版可以将记忆棒的一部分空间（64MB）作为游戏的缓存使用，从而加快游戏的读取速度。此外还能够随意进行游戏截图，而且本作也将加入全程人语。

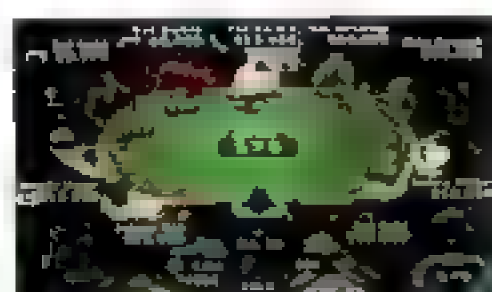
←当年AIR动画播出时赢得了大批观众的好评，在PSP上重温一遍那感人的故事吧

Burnout Legends

EA Games	RAC	1人
2007年12月1日	482MB	欧版

在《火爆狂飚·传奇》中，集合了本系列最佳作品的最佳内容，包括最酷的汽车、最棒的赛道以及最有趣的游戏模式。《火爆狂飚3》中的Takedown模式以及《火爆狂飚2》中的追击模式都在本作中出现。玩家可以驾驶警车，追击那些非法赛车的车手。至于撞击模式，本作有100多个撞击关卡等待玩家挑战。《火爆狂飚 复仇》取消了《火爆狂飚3》中过多的标记，《火爆狂飚 传奇》也是如此，留下的仅有金钱和加速标记。

▲超酷的赛车，究极的碰撞



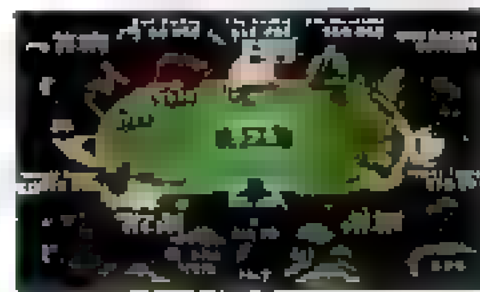
▲疯狂的撞车，刺激的飞奔

World Series of Poker 2008

Activision	ETC	1~10人
2007年12月4日	858MB	美版

《世界扑克锦标赛2008 王者之争》，是2008年世界扑克锦标赛的官方唯一指定的游戏。同时由于得到了官方授权，游戏中登场的选手都将以实名制出场，光是凭这点相信很能吸引人。在这款扑克游戏当中，你可以与世界上顶级的扑克大师同台竞技，并赢得奖金。游戏中提供的各种冠军赛多达30种，玩家还可以通过不断的比赛，获得提升自身能力的道具。另外，这次在美国拉斯维加斯举行的世界扑克锦标赛WSOP已经成为了一项全球瞩目的娱乐盛典。

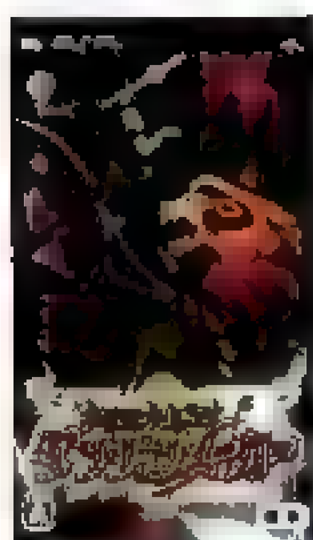
▲官方授权的最专业级扑克游戏



▲在掌机上大家一起打扑克

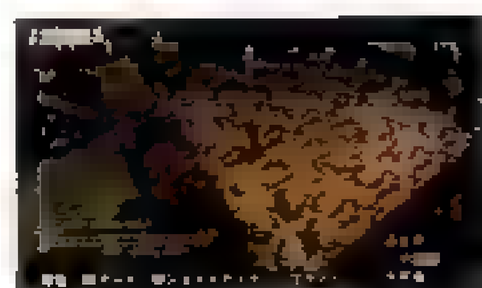
クロニクル オブ ダンジョンメーカ

Global A Entertainment	RPG	1人
2007年12月4日	145MB	日版



故事发生在现代的一个名叫卡里奥贝的城市。有一天，在这个悠闲的城市中出现了一名青年。这个青年十分神秘，除了知道他是被称为迷宫制造者的建筑家以外，没有人知道他是谁、从哪里来。他所制作的迷宫可以把魔物引诱到其中并制服，对于这样造福人间的人，人们也渐渐不再过问他原来的身份到底是什么。但是青年作为迷宫制造者捕捉魔物的真实目的是什么，这名青年到底是什么来路呢？

▲制作迷宫、捕获怪物



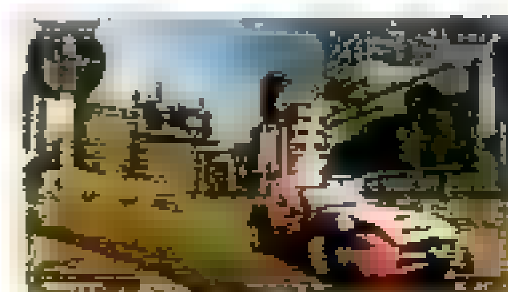
▲欧美风格的迷宫探险类游戏

Pursuit Force: Extreme Justice

SCEE	ACT	1人
2007年12月4日	1.52MB	欧版

由Bigbig Studios和索尼SCEE联手为玩家们献上的融合竞速飚车与爽快战斗两大劲爆元素的游戏《追击力量 终极正义》是"《追击力量》系列"的第二部作品。在游戏中，玩家依然扮演政府新近成立的打击恶性犯罪特别组织"追击力量"的一名独立警官，负责将扰乱首都地区安全秩序的犯罪团伙一网打尽。而且在续作中，玩家还要面对威胁城市安全的两个新帮派以及来自警界内部竞争力量的全新挑战。

▲维护都市和平，全力缉捕匪徒



▲以警官之名，惩治罪恶

勇者のくせになまいきだ

SCE	RPG	1人
2007年12月5日	88.8MB	日版

几乎所有的游戏中，大家都会认为勇者是正义的化身，而怪物则是彻头彻尾的大坏蛋。本作将改变人们的这种观念。在游戏中玩家要做的就是控制破坏神的喽罗们与"勇者"作战并将其击败。游戏主要讲述的是勇者进入怪物们生活的洞穴，打破了怪物们安静的生活后怪物们奋起反击的故事。在游戏中，如果怪物们的"魔王"被勇者击败，就会Game Over，所以玩家要将来犯的勇者击退，并强化怪物来对付更加难缠的勇者。

↓带领恶魔小兵，击败正义的勇者

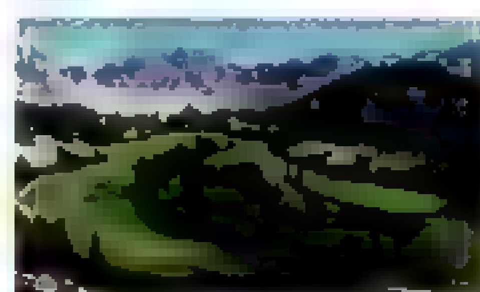
↑逆反倾向严重的游戏

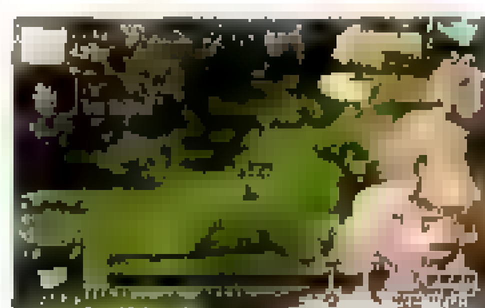
みんなのGOLF ポータブル2

SCEJ	SPG	1人
2007年12月5日	879MB	日版

《大众高尔夫 携带版 2》是无论是谁都可以简单上手的高尔夫游戏《大众高尔夫携带版》系列的第二部作品。在本作中加入了大量的全新比赛场地和游戏角色，此外就连角色的服装和道具也跟着增加了。虽然已经增加了大量内容，不过本作相比前作最大的变化，就是16人网络对战。《大众高尔夫 携带版 2》强调的基调是"谁都能简单操作，爽快打球"，针对的自然是掌机方便的便携性和轻松游戏的主旨。

↓众多实名登场的球队与球星为游戏增添了很多真实投入感





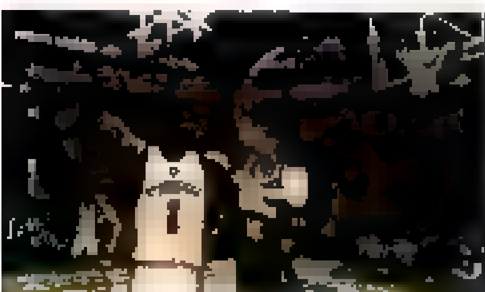
↑以著名球星阿德里亚诺为形象代言的本作是系列引人注目的一作

NBA Live 08

Electronic Arts	SPG	1-人
2007年12月5日	1.5GB	欧版

《NBA Live 08》增加了新模式，所有八支国家代表队都可在"Quick Match 模式"以及全新的"FIBA 世界锦标赛模式"（允许玩家在八队单淘汰锦标赛中捉对厮杀）下使用。游戏将结合真实的球员名单、球队，以及每支代表队的球衣。秀出你的关键招式吧！在赛况危急之时，若你有机会拿到球，就可以切入罚球区，纵身跃起来次大灌篮。运用各种绝招，掌控比赛，在《劲爆美国职业篮球联赛 08》（NBA LIVE 08）球场上每个角落的对决中胜出。

↓在虚拟的球场上挥洒青春吧



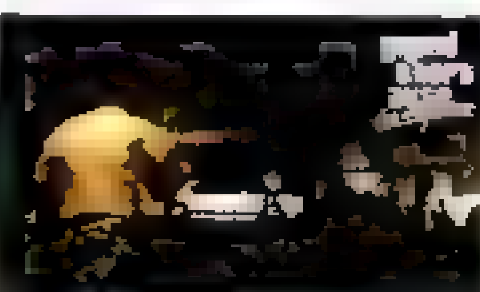
↑激烈刺激的对抗赛

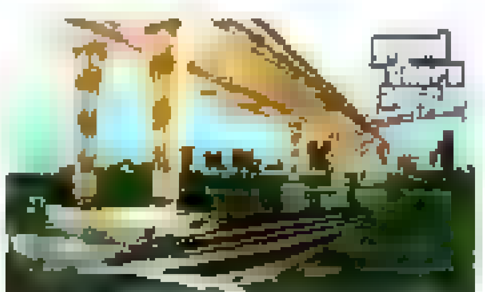
グランドセフトオートバイスシティストーリーズ

Rockstar	ACT	1人
2007年12月6日	1.62GB	日版

《GTA》之所以引起玩家青睐，主要就是因为那恣意妄为的大胆游戏风格，游戏中的主角干尽了所有想得到的坏事，充满自由度的游戏设计，让玩家随心所欲地做自己想做的事，甚至连成年情色的剧情也被收录其中，也使这款游戏成为全球知名大作。玩家将扮演主角 Vic Vance，Vic 是名勇猛的斗士，为了家人、国家和他自己而战，在一个错误决定下，Vic 接下一项艰难的工作，而在这个充满着诱惑与贪婪的城市中，玩家必须得做出自己的抉择。

↓背负起惩恶扬善重任的英雄





↑最强暴力游戏登陆PSP主机

Golden Compass

Sega	ACT	1人
2007年12月6日	1.17GB	美版

《黄金罗盘》是世嘉公司根据儿童科幻小说《黑暗物质》改编的游戏作品。《黄金罗盘》原作是《黑暗物质－部曲》的第一部，整个“黑暗元素＿部曲”小说是以一位父母双亡的小女孩莱拉为核心，她从小在一所类似牛津大学的权威学院中像个野孩子般成长，但她充沛的好奇心却让她卷入一桩阴某，莱拉的一位好朋友被一个叫做Gobblers的神秘组织绑架，为了搭救好友，12岁的女主角来到另一个时空的并行世界，拯救世界的重大任务因而落在她的肩上。

↓幼小的少女拯救世界

↑奇幻类儿童小说登场

Sonic Rivals 2

SEGA	RAC	1人
2007年12月6日	492MB	欧版

本作继承了索尼克游戏系列一贯的多变的关卡设计，并且还支持多人对战，允许两名玩家用无线联机的方式共用一张游戏碟在六个不同的场地里比赛。本作中还增加了单人的自由模式以及新的角色。另外，新的冲撞机关，以及诸多强力的武器和能力都将会使玩家们感受到超越前作的爽快体验。《索尼克　竞争者2》还将有新增了150张卡片的卡片收集模式，让玩家可以进一步自定义角色或触发隐藏要素。

↓挑战速度极限的经典游戏

↑音速刺猬索尼克登陆PSP主机

Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 2

KONAMI	ETC	1人
2007年12月7日	1.63GB	欧版

《游戏王对战怪兽GX卡片力量2》将具有超越动画片的临场感。除了十代和万丈目等原作中的人物以外，齐王和尤杭等新人物也将在游戏中亮相。本作收录的卡片也将大幅增加，将会是系列作中最多的一次。此次的新作可容纳四人共同游戏，其中还支持2对2对战。游戏中的决斗也是忠实地按照原作再现的，从决斗场到怪兽卡，陷阱卡等一应俱全，在决斗过程中还会有大魄力的插图来表现气氛，给人以充实的临场感。

↓收集究极卡片，成为最强的游戏王

↑经典卡片对战类游戏登场

サイレントヒル ゼロ

KONAMI	AVG	1人
2007年12月7日	765MB	日版

故事讲叙孤独的卡车司机，在某趟平凡无奇的行程中，被卷入寂静岭，独自面对反映了他混乱过去的错乱幻觉。主角必须在陷入毁灭之前逃离寂静岭，并解开长久困扰自己的幻觉背后的真相。在主角逃离寂静岭的过程中，必须解开全新的难题与谜团，面对全新类型的怪物，以及反映主角混乱童年经历的故事剧情，体验《寂静岭》系列一切恐惧的起源。游戏将针对PSP可携带的特性来强化摄影机视点系统以及操作方式，以及追加各种新要素。

↓操作主人公逃离恐怖之地

↑恐怖的迷失小镇再次出现

Ma Que Ba Wang

MAINICHI ICATIONS	ETC	1人
2007年12月7日	82.2MB	日版

在自由对局中，玩家可以以通常的4人对局形式进行游戏。在这个模式下总共有32个电脑对手，玩家可以选择对手以设定的条件进行对局。而在对局中满足了指定条件之后便可以升级的“段级战”则是本作的主要特色。游戏中不仅有对局，还有考验麻将知识的段级问题模式。段级战和段级问题的“初级”全通过的话，玩家就可以获得游戏的初段认定书了。另外，就算不懂麻将的玩家也可以尝试这款游戏。在本作中设有麻将初心者教程“麻将虎穴”

↓经典的麻将对战游戏续作再临

↑休闲麻将其乐无穷

Beowulf

Ubisoft	ACT	1人
2007年12月8日	1.17B	美版

《贝奥武夫》是盎格鲁撒克逊人的伟大文学杰作，故事可以追溯到公元六世纪，忠实呈现了维京人早期时代的风貌。可以说是后来流行的中世纪剑与魔法题材的祖先，是很多奇幻文学的灵感来源，包括托尔金的《指环王》。《贝奥武夫》的游戏版则是采用了原创的故事和角色。玩家扮演传奇战士Beowulf，在北方地带探索，与超自然的敌人战斗。本作将会采用独特的战斗系统，基于中世纪真实的战斗方式。

↓欧美文化的代表作登场

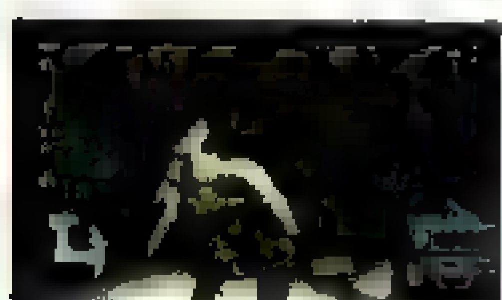
↑伟大的文学名著化身游戏

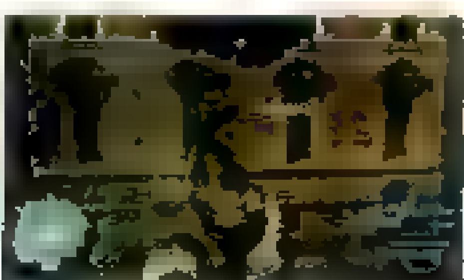
Syphon Filter: Logan's Shadow

SCEA	ACT	1人
2007年12月8日	1.51GB	欧版

洛根之影》的剧情围绕一种被恐怖份子夺取的顶级机密武器，主角Gabe Logan将再次肩负粉碎敌人恐怖计划的重任。在Lian Xing前往印度洋地区度假，而Gabe接到政府高层的最新任务后，一个臭名昭著的恐怖分子组织袭击了美国海军的补给船，Gabe的第一个任务就是前往该船打败恐怖份子，保住船上的物品。在行动过程中，Gabe收到了Theresa发来的无线电信息 Lian失踪了！随后政府竟宣布Lina是为某国外政权卖命的双重间谍，为了查明事实真相，Gabe开始独自行动。

↓以特种兵之名，惩罚罪恶





↑现代高科技类的射击游戏

The Simpsons Game

EA Games	ACT	1人
2007年12月10日	738MB	欧版

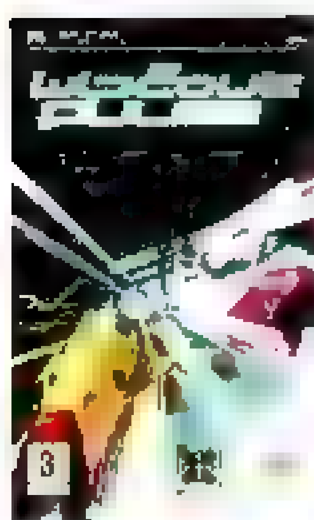
《辛普森家族》（The Simpsons Game）将带来欢闹、绵延不断且出人意表的故事剧情，由曾荣获电视节目艾美奖（Emmy Awards）的编剧一手打造。这部动作喜剧游戏，也将由电视节目原班配音人马精彩出演。在《辛普森家族》游戏中，河马、玛吉、霸子和莉萨运用令人激赏的全新能力拯救世界免于陷入混乱之中。为了协助“辛普森家族”，玩家必须穿梭整个春田小镇（以及之外的广大世界 ），击败一连串不可思议的匪徒，并在征战路的途上，经历许多模仿讽刺诸多热门游戏的情节。

↓搞笑类的经典动作游戏

↑快乐的辛普森一家来了

WipeOut Pulse

SCE	RAC	1人
2007年12月11日	435MB	欧版



PSP版的《反重力赛车》前作因其令人头皮发麻的速度感而受到玩家的喜爱，新续作将会在其基础上增加更丰富的游戏模式。本作总共有七种游戏模式，赛道总数为24条，共有八个车队参加比赛。在调整赛道中，每场比赛需要跑七圈，跑完一圈就会获得一次加速奖励，到了后期速度感将会强到令玩家难以控制。在歼灭战模式中，玩家的目标是摧毁对手的反重力赛车，同时躲避敌人的攻击。前作的各种武器都会收录，只要驾车经过赛道中的某些特定标记处就可以随机获得。

↓在最高速度下击倒对手吧

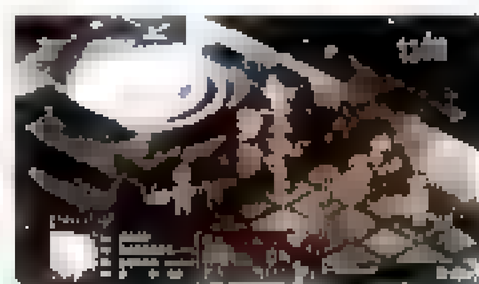
↑未来赛车大比拼

Disgaea – Afternoon of Darkness

KOEI	S・RPG	1人
2007年12月11日	482MB	欧版

本作是拥有"史上最凶SRPG"称号的《魔界战记》系列登陆PSP的第二部作品，从游戏的标题就可以发现，本作支持多人通信对战。除了加入对战的功能，游戏本身的内容也在PSP版前作的基础上追加了大量全新要素。作为重中之重的通信对战模式，玩家除了可以将剧情模式中培养的角色能力全部保留，而且还能够前作的游戏记录转移到本作中使用。对战的规则很简单，只要两方玩家选择好角色和对战地图，并在游戏中将对手全部消灭或消灭敌军头领，即可获胜。

↓经典战略模拟游戏的续作再临



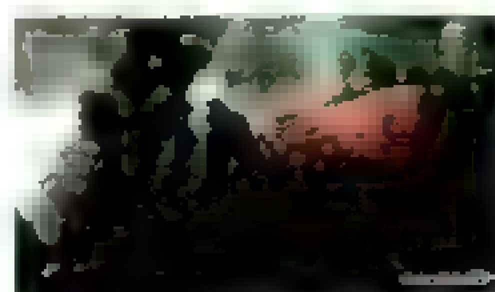
↑风格可爱的战略模拟游戏

Beowulf

Ubisoft	ACT	1人
2007年12月14日	1.17B	欧版

《贝奥武夫》是盎格鲁撒克逊人的伟大文学杰作，故事可以追溯到公元六世纪，忠实呈现了维京人早期时代的风貌。可以说是后来流行的中世纪剑与魔法题材的祖先，是很多奇幻文学的灵感来源，包括托尔金的《指环王》。《贝奥武夫》的游戏版则是采用了原创的故事和角色。玩家扮演传奇战士Beowulf，在北方地带探索，与超自然的敌人战斗。本作将会采用独特的战斗系统，基于中世纪真实的战斗方式。

↓欧美文化的代表作登场



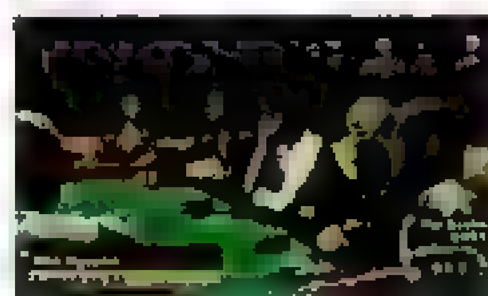
↑伟大的文学名著化身游戏

World Series of Poker 2008

Activision	ETC	1~10人
2007年12月14日	858MB	欧版

《世界扑克锦标赛2008 王者之争》，是2008年世界扑克锦标赛的官方唯一指定的游戏。同时由于得到了官方授权，游戏中登场的选手都将以实名制出场，光是凭这点相信很能吸引人。在这款扑克游戏当中，你可以与世界上顶级的扑克大师同台竞技，并赢得奖金。游戏中提供的各种冠军赛多达30种，玩家还可以通过不断的比赛，获得提升自身能力的道具。另外，这次在美国拉斯维加斯举行的世界扑克锦标赛WSOP已经成为了一项全球瞩目的娱乐盛典。

↓官方授权的最专业级扑克游戏



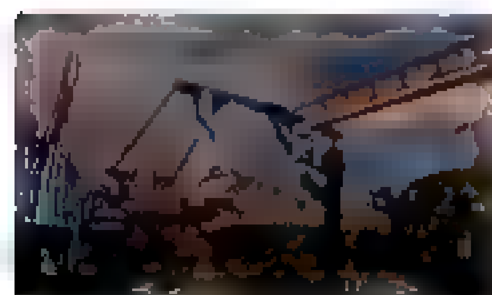
↑在掌机上大家一起打扑克

olden Compass

Sega	ACT	1人
2007年12月8日	1.17GB	欧版

《黄金罗盘》是世嘉公司根据儿童科幻小说《黑暗物质》改编的游戏作品。《黄金罗盘》原作是《黑暗物质三部曲》的第一部，整个"黑暗元素三部曲"小说是以一位父母双亡的小女孩莱拉为核心，她从小在一所类似牛津大学的权威学院中像个野孩子般成长，但她充沛的好奇心却让她卷入一桩阴谋，莱拉的一位好朋友被一个叫做Gobblers的神秘组织绑架，为了搭救好友，12岁的女主角来到另一个时空的并行世界，拯救世界的重大任务因而落在她的肩上。

↓幼小的少女拯救世界



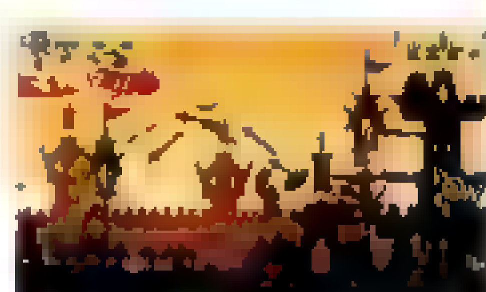
↑奇幻类儿童小说登场

パタポン

SCE	音乐	1人
2007年12月19日	349MB	日版

《啪嗒砰》是一款用太鼓的节奏向同伴发出命令战斗的模拟游戏。"啪嗒砰"这种不可思议的生物可以操纵太鼓打出四个节奏，通过音律的不同组合发出命令，齐心合力将出现在面前的怪物打倒。玩家在游戏中将会扮演谜之生物"啪嗒砰"的操纵者，使用不可思议的鼓将他们指引到"世界的尽头"。在"啪嗒砰"们的旅途中，一边打倒怪物一边会有宝物和武器入手。而且在村中根据游戏的进行状况，还会有用于制定战略的迷你游戏增加。

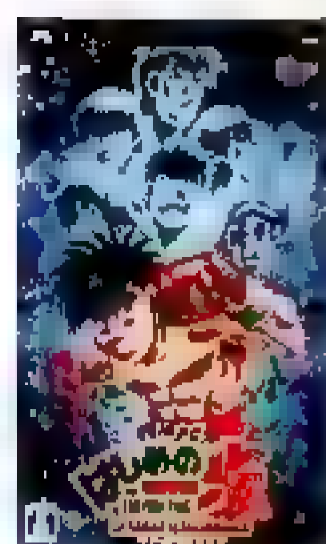
↓打起太鼓，消灭敌人



↑另类的音乐游戏

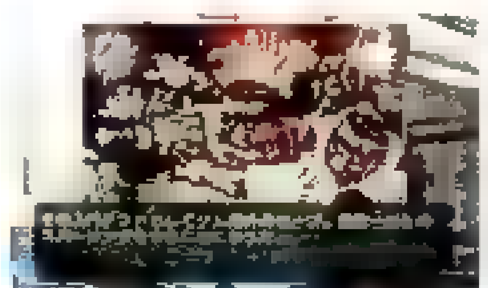
はじめの一歩ポータブルビクトリアススピリッツ

ESP!	ACT	1人
2007年12月19日	503MB	日版



在本次PSP版《一步神拳》中集合了主人公幕之内一步以及原作中登场的众多人物，并且漫画原作中最新的对手马尔科姆·盖多也将参战。而且作为PSP游戏，本作还会拥有颇有趣味的通信对战部分，只要有2台PSP即可进行对战，第一人称、第三人称视点等各种各样的角度以及游戏方式任由玩家选择。新追加的游戏角色鹰村守，拥有自出道后就一直保持不败的骄人战绩，身体能力十分优秀，拥有着远大的目标，性格上很高傲，凭借着铁拳称霸于拳台之上。

↓挥起重拳，将敌人击倒



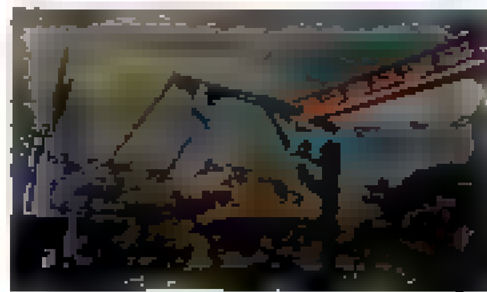
↑经典拳击漫画改编的游戏

Thrillville – Off the Rails

LucasArts	SLG	1人
2007年12月20日	742MB	欧版

《Thrillville》是一款以创建游乐场为目的的经营类游戏。在游戏中玩家能够设置观缆车等设施吸引游客。现在，游戏的续作《Thrillville：Off the Rails》也将登场了。《Thrillville：Off the Rails》由英国Frontier Developments工作室开发，LucasArts发行，本作将带玩家进入梦幻般主题公园世界，玩家可以和同伴一起构建并漫游在不同主题的公园里，非常适合在家庭娱乐。整体上看，本作就是一款结合了《模拟城市》和《过山车大亨》双重特色的作品。

↓构建属于你自己的模拟乐园



↑虚拟世界中的主题公园

Akudaikan ManyuukMX

THQ	RAC	1人
2007年12月20日	290MB	美版

玩家可以在全新的比赛模式中竞争，跟全新的车型比赛，体验超强的X-Cross职业赛模式。在这个模式里，玩家要掌控包括ORV Sport在内的全部8种车。作为系列中迄今为止最大最细致的一作，这款游戏向大家展示了所有的全新的模式和比赛类型EnduroCross赛里，玩家需要对抗滚木，岩石以及其它障碍，Opencross赛里，玩家要在危险的赛道上与其它车俩竞争。室内Supercross比赛又重新出现了，其中包括了所有顶级Motocross赛和ATV专业选手。

↓异常刺激的越野机车类游戏评价

↑究极速度的狂奔

SOCOM – U.S. Navy SEALs – Tactical Strike

SCE	ACT	1人
2007年12月20日	1.28GB	欧版

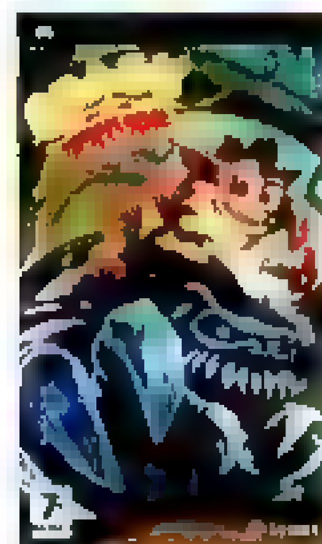
本作是《海豹突击队》（SOCOM）系列登陆PSP掌机平台的第三款作品，与前作相比，《海豹突击队 战术打击》可以说为该系列开辟了一个崭新的领域。游戏的类型由之前的战术FPS类，转变为现在更偏向于即时战略类的游戏方式。玩家不再使用类比摇杆控制单个队员的行动，而是一个移动的指针对整个小队的成员发出命令，从全局的角度来指挥这个作战。游戏开发者表示，希望通过新的尝试，进一步加强本作在战术模拟方面的逼真程度和游戏体验。

↓战略战术类型的射击游戏

↑控制海豹小队完成危险任务

Crash of the Titans

Sierra	ACT	1人
2007年12月21日	928MB	欧版



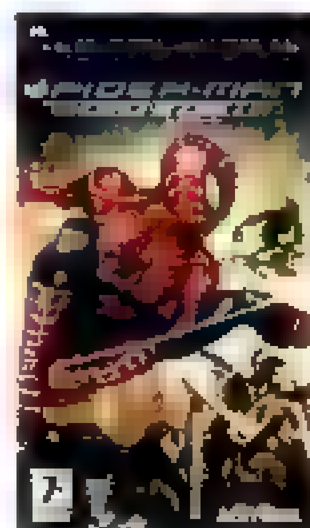
在游戏中古惑狼可以举起小型敌人，利用它们的不同特性去打倒大型的敌人。关卡中的游戏进程在很大程度上取决于玩家打倒和举起敌人的动作，游戏中有的路线会有巨大阻挡，必须使用特定的大型敌人方能敲开，有些地方的门则需要投掷敌人来触发机关才能开启。游戏中将会有15种不同类型的生物可以被打倒和举起，而且玩家在打败了某种敌人以后，还可以"变装"并同时拥有那种生物的特殊能力。

↓经典的欧美动作游戏登场

↑超人气的古惑狼又回来了

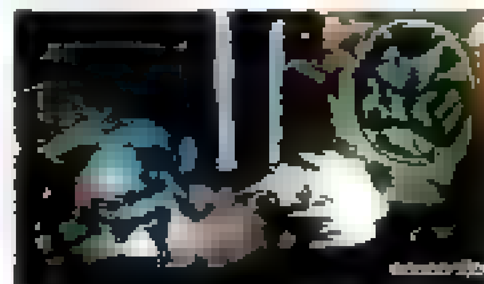
Spider-Man – Friend or Foe

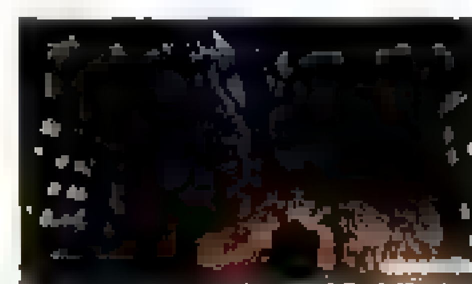
Activision	RAC	1人
2007年12月21日	834MB	欧版



早在2007年召开的美国圣地亚哥动漫展上，发行公司Activision在那里的展棚上显示了《蜘蛛侠 敌友难辨》的一些迷人特征。本作《蜘蛛侠 敌友难辨》的故事情节主要是以蜘蛛人（Spider-Man）为体裁进行开发，主角蜘蛛人会利用自己超人的本领拉开冒险历程。和类似的其他同类作品比较起来，新游戏内容构思奇特古怪，蜘蛛人会在这个周围充满妖魔鬼怪的环境中创建一个军队团体小组跨越世界各地进行探索。

↓欧美经典的电影改编的游戏





↑蜘蛛大侠勇斗邪恶歹徒

NBA Live 08

劲爆美国职业篮球联赛08

Electronic Arts	SPG	1人
2007年12月21日	1UMD	美版

《NBA Live 08》增加了新模式，所有八支国家代表队都可在“Quick Match模式”以及全新的“FIBA世界锦标赛模式”下使用，游戏将结合真实的球员名单、球队，以及每支代表队的球衣。秀出你的关键招式吧！在赛况危急之时，若你有机会拿到球，就可以切入罚球区，纵身跃起来次大灌篮，或是在场边寻找空档，投入致胜的三分球？运用各种绝招，掌控比赛，在《劲爆美国职业篮球联赛08》（NBA LIVE 08）球场上每个角落的对决中胜出。

↓在虚拟的球场上挥洒青春吧

↑激烈刺激的对抗赛

Warriors of the Lost Empire

失落神殿 魔窟的皇帝

Tommo	A·RPG	1人
2007年12月24日	1.66GB	美版

《失落神殿 魔窟的皇帝》的游戏故事叙述传说中十全十美的罗马贤明皇帝哈德良爱上了美少年 安提诺司，为了与其共度余生，因而在边境之地兴建了神殿都市，然而某天哈德良却放弃了一切，将自己关在神殿中，不再出现于人们的眼前。时光流逝，继位的新皇帝下令调查已荒废不堪的神殿，然而神殿四周已被盗贼流氓与强盗等凶恶分子所盘据，且目睹神殿非人怪物出没的传闻也不径而走，人们都怯于追求其中的真相

↓欧美风格的动作类角色扮演游戏

↑神化传说改编的游戏

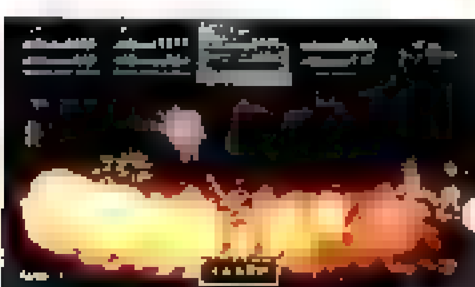
スターオーシャン1ファーストディパーチャ

星之海洋：初[illegible]

Square Enix	RPG	1人
2007年12月27日	980MB	日版

本作是SFC时代的48Mb大容量RPG《星之海洋》的重制版，PSP版的游戏角色完全由日本知名的动画制作公司Production IG进行重新制作，此外游戏中新加入的开场和剧情动画也全部由该公司负责制作。重新制作的游戏不但加入了全新制作的动画，并且将战斗系统根据登陆PS的系列第二部作品进行了大幅度的调整。此外游戏将使用全程语音，让玩家能够更深切的感受到角色的情感变化。

↓重温旧梦、星之海洋再来

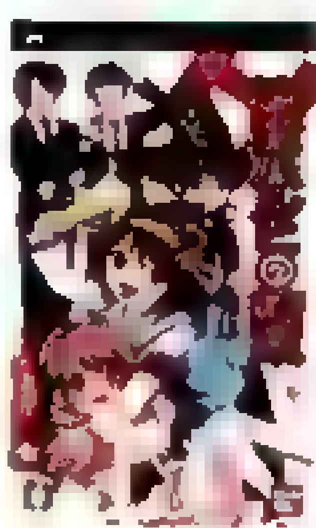


↑经典游戏的复刻版

凉宫ハルヒの约定

凉宫春日的约定

Bandai Namco Games	AVG	1人
2008年1月7日	1.27GB	日版



《凉宫春日的忧郁》于2003年起在《ザ・スニーカー》杂志中开始连载，并于2006年动画化获得了巨大的成功。NBGI此次制作的PSP《凉宫春日的约定》是一款AVG游戏，游戏中玩家需要在原作的舞台中与形形色色的登场人物进行对话发展剧情，游戏中将启用动画版声优原班人马进行配音。另外，游戏还会追加新系统和新要素，而且依靠PSP强力机能的表现一定能让动漫中华丽的场景再现。

↓在PSP上与团长亲密接触

↑超人气的动画作品改编的游戏

Harvey Birdman – Attorney at Law

CAPCOM	ACT	1人
2008年1月10日	1.6GB	欧版

在游戏过程中，玩家要扮演哈维解决一系列古怪而滑稽的案件。此外面对各种各样稀奇古怪的案件和委托人，我们的大律师哈维·博德曼必须要调查犯罪现场、搜集证据、与其他动画角色交谈、有时候还需要和辩方律师喝酒，当然还有不管有多荒谬也要找出控诉方证人所提供证据的漏洞。另外PSP版将拥有至少五个相对独立的案件。游戏中每一个案件都有独立的剧情，并将角色、设置还有最重要的——哈维·博德曼迷们期待的超级搞笑风格融为一体。

▲操作大律师哈维，解开各种案件

▲欧美漫画风格的游戏

太平洋の嵐~战舰大和、暁に出击す~

System Soft Alph	策略模拟	1人
2007年12月27日	670M	日版

在PC平台大获好评的战略模拟游戏《太平洋风暴》终于推出PSP版了。游戏以太平洋战争为舞台，玩家可以选择美军或日军，展开一场大战。在游戏中，你可以选择史实模式或者假想模式，分别体验两种不同的乐趣。为了表现出真实的战场感，游戏中将会出现超过300种以上的战斗单位，无论是战舰还是飞机都将全部以3D大魄力画面进行表现，军事迷不要错过

▲每次的战役都有精彩的详细介绍

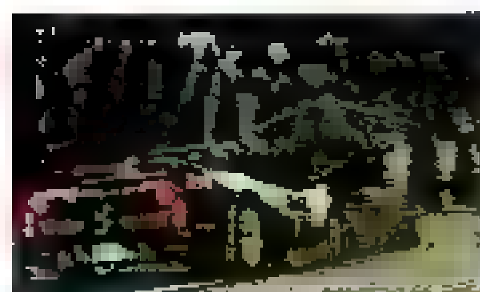
▲可以从美国和日本两个阵营进行选择

Pursuit Force: Extreme Justice

SCEA	竞速类	1-4人
2008年1月29日	773M	美版

在PSP版的《追击力量 终极正义》中，玩家依然扮演政府新近成立的打击恶性犯罪特别组织"追击力量"的一名独立警官，负责将扰乱首都地区安全秩序的犯罪团伙一网打尽，而且在续作中，玩家还要面对威胁城市安全的两个新帮派以及来自警界内部竞争力量的全新挑战，应付各种局面。作为一款场面颇为激烈的动作游戏，本作的推出获得了玩家的广泛好评，不仅画面如此，游戏的内容也非常不错。

▲赛车与直升机的较量



▲华丽的战斗，至极的画面

Rainbow Islands Evolution

Ignition	动作	1人
2008年1月8日	240M	美版

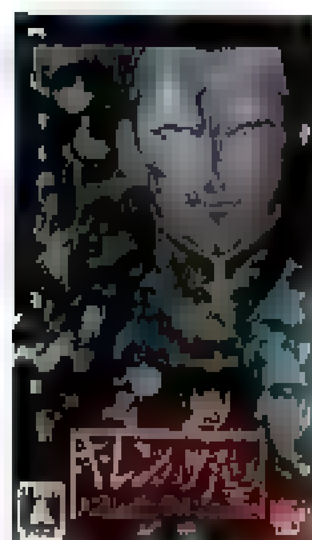
《彩虹岛》（Rainbow Island）是TAITO于1987年在大型电玩上所推出的益智动作游戏，游戏承袭经典名作《泡泡龙》的风格，具备可爱逗趣且鲜艳的画面，以及简单的游戏规则，获得相当多玩家的喜爱，玩家在游戏中将化身为巴比和波比，为拯救陷入危机的彩虹岛而进行冒险。玩家们需要收集虹的乐器架桥，将一个个存在空中的小岛连接在一起，在整个地图中的七个岛上把敌人一个一个打倒，最后直捣敌人的大本营。

▲在游戏中会出现丸仔等的彩虹

▲在充满了彩虹的世界中尽情遨游吧

机动战士ガンダム アクシズの胁威

NGBI　战略模拟　1人
2008年2月7日　960M　日版



忠实再现日本人气动画《机动战士高达》世界观的游戏系列"基连的野望"在迎来该系列五周年纪念时，推出了这部作品。游戏中追加了全新的剧情和机体，让掌机玩家也可以体验本作的魅力。前作中只能从联邦军和吉翁军两个势力中选择其一，而在本作，玩家将可以体验到五个势力的不同剧情。相比前作，本次的作品还收录了"高达ZZ"和"逆袭的夏亚"中的剧情和机体。令高达饭们大呼过瘾。

↓驾驶员的资料非常全面

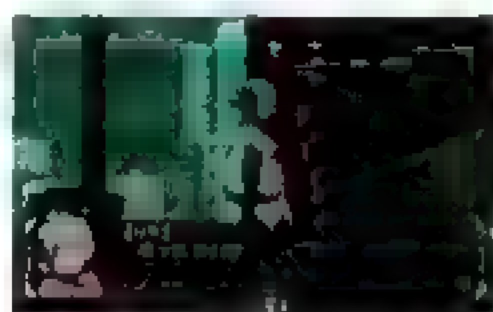
↑CG中的夏亚依然充满的魅力

コ'デッドソウル-受け继がれしイデア-

SCEJ　动作角色扮演　1-2人
2008年2月7日　326M　日版

本作是由开发《怪物王国 宝石召唤者》的Gaia Games开发的动作角色扮演类游戏，在游戏中玩家可以捕捉超过100种以上的各种怪兽并加以培养、训练，并参加战斗。游戏的战斗不同与其他怪兽培养游戏，在本作的战斗中包含了大量的动作成分，玩家不但要根据战斗需要，有针对的进行培养怪兽，而且在战斗中也不可因为怪兽的能力较强就掉以轻心。在联机模式中，不但可以进行交换怪兽，而且还可以比较谁能够以最快的时间完成迷宫的挑战。

↓游戏的画面非常精美



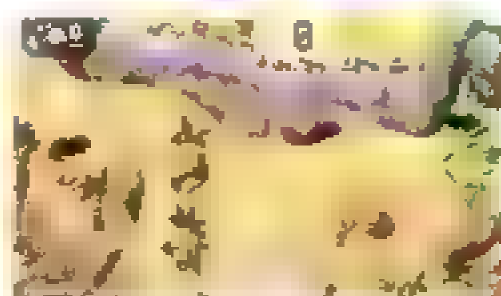
↑女主角的身材十分性感，令人艳羡不已

Downstream Panic

Atari　动作　1人
2008年2月5日　119M　美版

本作是一款画面风格轻松欢快的游戏。海洋中的鱼因为一次自然界的奇妙风暴进入地球大气层，玩家需要通过各种手段，解开路上的种种谜题，保护鱼儿们闯过重重障碍回到大海中去。这是一款快节奏的游戏，并且充满着难以预测的变化，其新奇富有创意的游戏内容将会把玩家们带到一个从未体验过的游戏世界。在游戏中，玩家和鱼儿们将经历五个不同环境80个不同场景的冒险，三种游戏模式为探险模式、自由模式、生存模式。

↓太阳在天上，露出了傻呵呵的笑容



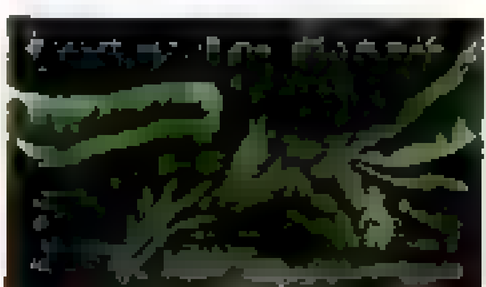
↑魅力无穷的画面让人联想甚多

Dungeons & Dragons Tactics

Atari　策略模拟　1人
2007年8月14日　265M　美版

"龙与地下城"战略版，采用了棋盘回合制系统，每回合开始时，玩家都要选择一种行动方式，当然也可以通过菜单来设定一些常用的快捷方式。而且当参与对战的玩家人数不足时，一个玩家还可以同时使用并控制一个以上的角色进行游戏。除了主线故事中所必须要探索的区域以外，游戏中还将出现许多全新的隐藏区域，整个地图的完成度很大程度上取决于玩家的队友组合是否得当。作为龙与地下城的后续作，本作受到了广泛的好评。

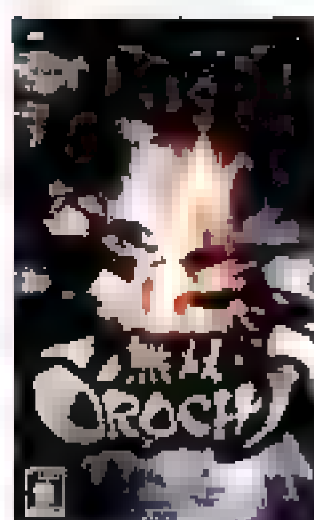
↓悬空的绿色巨龙，让人毛骨悚然



↑美丽的女主角，让人不禁心动

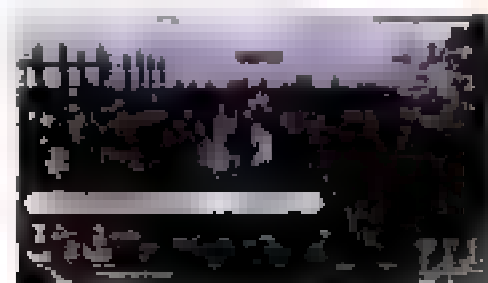
无双OROCHI

KOE	动作类	1-2人
2008年2月21日	850M	日版



集合了《三国无双》与《战国无双》两大无双系列角色与战场的《无双大蛇》也登陆PSP了。本次的战场将更加广阔，而并非采用之前PSP无双那样将战场分成数个格子。玩家可操作的角色数达到了79人，包括作为最终BOSS的大蛇与妲己，而且游戏与PS2相同，实现了战斗中随时在三名小队角色之间进行切换。游戏针对掌机的特性进行了一定调整，不但在作战中不会让玩家感到"游戏被分开"的感觉，而且武将们也将全部拥有专人配音。

↓著名的叛臣明智光秀在游戏中的实力到底如何呢？



↑曹操的爱将夏侯敦还是独眼龙啊

Need for Speed ProStreet

EA	竞速类	1-4人
2008年2月18日	755M	美版

《极品飞车：专业街道赛》由EA旗下位于加拿大温哥华的EA Black Box工作室负责研发，将带来全新的画质、赛车、人工智能和在线竞技系统，另外还有新一代"AutoSculpt"技术，可以让玩家对赛车的每一处进行改装，提高赛车性能、展现玩家的个性。另外，本作也将一改系列的风格，游戏中赛车的操作感觉更加趋于真实。作为极品飞车的最新作，本作让人感到一些不同之处。另外，本作中增加了一些新奇的要素，令人倍感欣喜。

↓双排气管的后置，使得马力更加强劲

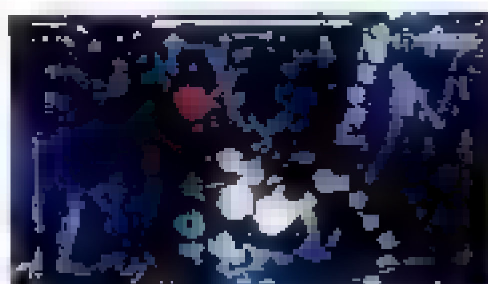
↑不同的车型，排气管的位置也不尽相同

スペースインベーダーエクストリーム

Taito	射击类	1人
2008年2月21日	78M	美版

本作搭载了全新的游戏系统，无论在画面还是游戏内容上都有很大的改进。《太空侵略者EX》作为射击类游戏名作的后代于PSP平台复燃！整装待发的侵略者们将再次投入战争之中！在游戏中的"FEATURE"系统中，按照特定的顺序时成功击落侵略者就可以进入升级FEATURE阶段，成功的完成此阶段就会出现供机体升级的道具，不断地获得各种道具的话，就可以使用强力的激光进行攻击。

↓战斗让人热血沸腾



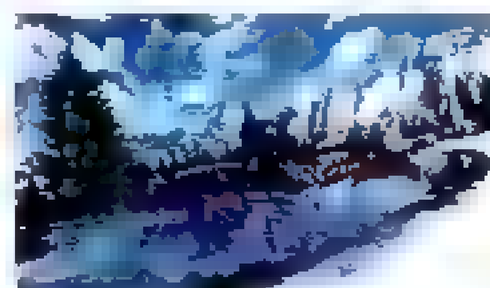
↑精美的游戏画面，不愧是名厂商的作品。

SEGA RALLY revo

SEGA	竞速类	1-4人
2008年1月31日	430M	日版

《世嘉拉力》系列是由已离职的SEGA游戏制作人水口哲也所开发，一开始在大型电玩上推出，以其华丽的画面与爽快的越野赛车乐趣而大受好评，后来也陆续移植到各大家用游戏主机上。而这次《世嘉拉力Revo》则是全系列的最新作品，并预计将跨平台通吃各大主机。以SEGA官方态度来看，《世嘉拉力Revo》将会延续其无比华丽画面风格，为玩家带来写实爽快地游戏感受。

↓雪地的竞赛依然让人感到激烈的buyer



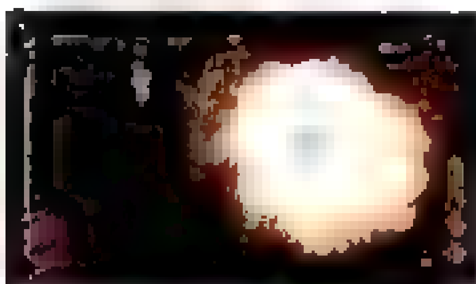
↑两车并行，勇者胜，驾驭自己喜欢的车吧。

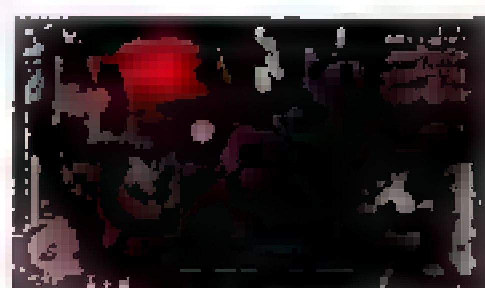
Dungeon Explorer – Warrior of the Ancient Arts
迷宫探险家 盟约之门

HUDSON	角色扮演	1人
2008年2月25日	539MB	美版

《迷宫探险家 盟约之门》是一款从接受任务到迷宫探险、再到完成任务的正统动作+角色扮演游戏（A·RPG）作品。游戏有单人游戏、分享游戏、联机游戏等丰富的模式。单人模式中，玩家将作为一位勇者在据点接受任务，潜入地下迷宫去完成任务，随着任务的完成将会有新任务不断出现。在进行迷宫攻略之前，玩家可以在城中进行购买道具、强化武器·防具、收集情报等工作。

↓本作在原作的基础上在系统、画面、操作等各方面进行大幅强化





↑游戏中能够接受的任务达150种之多

King of Clubs
俱乐部之王

SCEJ	体育	1人
2008年2月7日	438MB	欧版

这是一款英国游戏发行商Oxygen Interactive推出的高尔夫球类游戏。游戏是依照规则从发球区开始，用一次或连续的击球将球打入洞中。初看起来，这是一个非常简单的概念。然而，正如我们知道的那样，从发球区到球洞的过程中，玩家要面对许多不同的情况。本作除了运动要素以外还加入了丰富的解迷要素。要想少于规定的杆数完成比赛不仅考验你的技术，还考验你的智慧，想考验自己技术的玩家，可以来尝试一下这款游戏。

↓要想顺利赢得比赛需要考虑到方方面面的技术及战术

↑准确的说，这应该是一款街头高尔夫游戏

Monster Hunter Portable 2nd

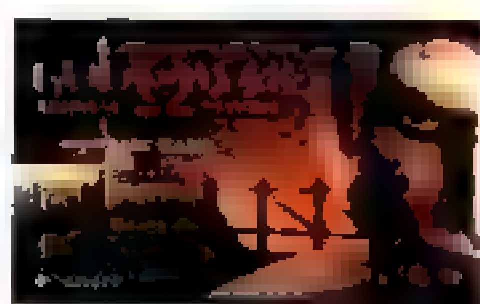
CAPCOM	ACT动作	1-4人
2007年02月22日	797MB	日版

《战神 Ω 奥林匹斯之链》（God of War : Chains of Olympus）是以PS2上大畅销的《战神》（God of War）系列为题材的PSP原创新作，而并非《战神》系列的外传或复刻作品。

游戏依然讲述了主角奎托斯与希腊诸神大战的故事，采取了奎托斯生命中特殊的一段时期，即一代之前他还未公开反抗众神的时候，在本作中将会了解到这段不为人知的故事。本作由Ready at Dawn研发，充分发挥PSP所具备的3D处理性能，呈现出不亚于PS2版壮阔的游戏场景以及细腻角色。现在这款PSP超级大作已于2008年3月4日在北美地区发售。

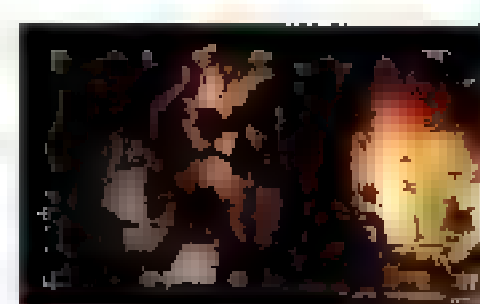
游戏承袭相同的故事背景与游戏类型，玩家将再度扮演斯巴达战士奎托斯，继续施展“浑沌双刃”等致命武器，面对全新的难关、敌人与奥林匹斯诸神的试炼，体验与不同于本传的原创故事剧情。游戏承袭PS2系列作的特色，在PSP上重现了广受欢迎的电影运镜式精采游戏画面与刺激的动作战斗系统，并加入全新的招式、关卡、机关与怪物，以及以希腊神话为基础的全新剧情。玩家将扮演斯巴达战士奎托斯，从人间的雅典一直到冥王哈迪斯的冥府之门，一路朝向地狱的深渊迈进，体验希腊神话中黑暗且残暴的世界，并对抗各种传说中的怪物以及强大的头目角色。此外，游戏附赠的画廊模式也使本作的收藏价值更进一步，其中包括了原本游戏制作中有但在正式版中被删掉的一些怪物和boss的原画。

↓本作的画面几乎已经突破了PSP游戏的极限，超华丽的图象表现让人为之惊叹



↑标题画面依然以大魄力的奎托斯半脸为主题

↓画廊模式中还含有众多精美的插画，尽显游戏所要表达的希腊神话之美学

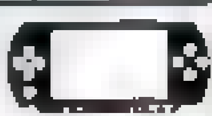


↑充满刺激与爽快感的战斗贯穿游戏始终，个性鲜明的BOSS一个也不少

克里托斯.这个名字已经为人们熟悉很多年了。作为一名斯巴达勇士，他获得了战神阿瑞斯的力量.作为奥林匹斯众神的侍奉者.用两把混沌之刃在与波斯人的战争中开创了赫赫战功。但是他的心中隐藏着永远无法磨灭的梦魇——在一次作战的时候.他杀死了整个神庙中的平民，其中包括他的妻子和女儿。克里托斯请求众神帮他抹去这痛苦的记忆，但是号称无所不能的神灵们并没有满足他的请求。相反地，他们给克里托斯更强壮的身体和更所向披靡的战斗力，让他继续为奥林匹斯服务。经受过种种战争的他，已经对血腥杀戮麻木了。在更多的时候，他通过杀戮和施虐麻醉自己，希望能够忘却记忆中永久的痛苦。在波斯人又一次入侵希腊的时候，克里托斯接受众神的委派，再一次出现在战场上。

GOD OF WAR

PSP	SCEA	2008.3.4
	动作冒险	1人人/49.99美元
战神·奥林匹斯之链		288KB



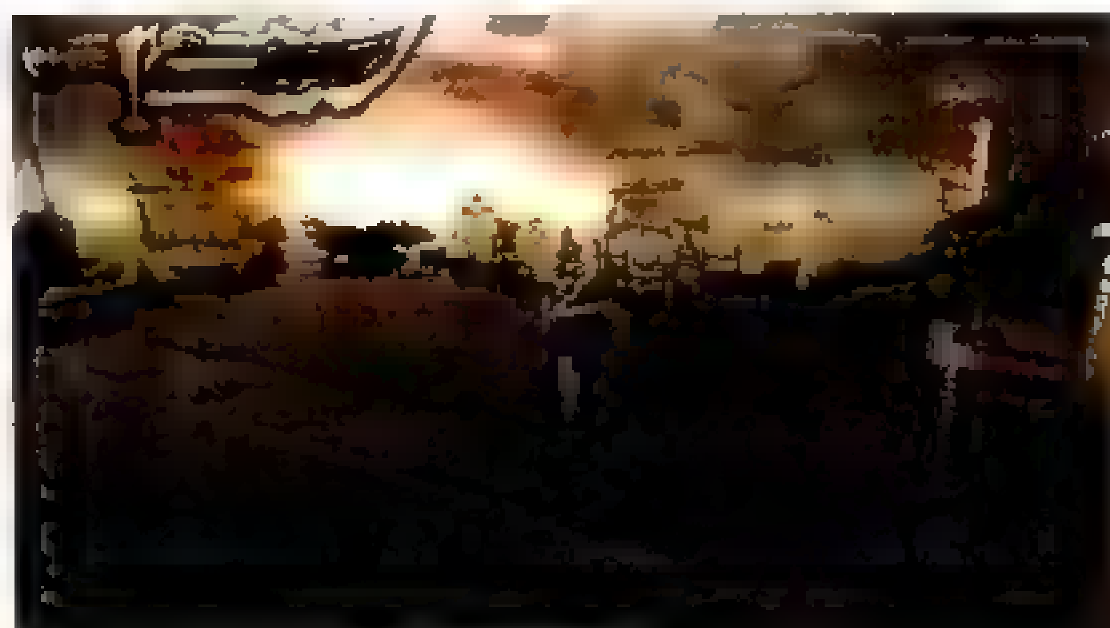
游戏的操作

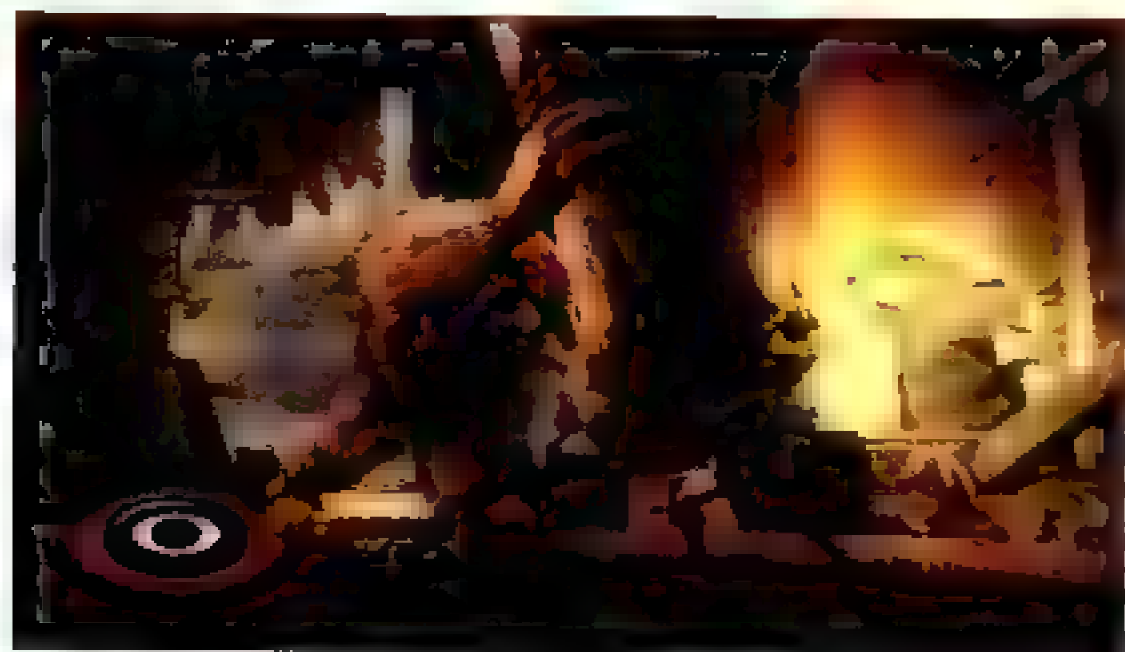
模拟摇杆	控制克里托斯的移动
方向键（上下）	切换武器
□键	轻攻击
△键	重攻击
○键	投技
×键	跳跃（按两次为二段跳跃）
L键	防御
R键	与其他键组合后发动魔法
Start键	主菜单
Select键	系统菜单

武器系统

可能很多玩家不会明白，为什么是既然是前传，克里托斯还会使用混沌之刃？其实这个问题很好解答，因为这款作品是系列作品中最早的一部，所以在本作中克里托斯的主要武器就是“现役”战神阿瑞斯给他的混沌之刃（Blades of Chaos），这个故事发生在克里托斯在一次战斗中惨遭失败，在绝望之中克里托斯向战神祷告，希望阿瑞斯能够赐予自己神力。阿瑞斯在天上已经注意这位勇士许久，于是便同意将自己的力量赐予克里托斯，赐予力量的同时还赠与了他一把被火焰缠绕的混沌之刃。

在游戏中随着剧情的发展，不但会学会更多的魔法与技能，在后期的时候还会得到全新的武器“宙斯拳套”（THE GAUNTLET OF ZEUS）。其实本作中克里托斯的武器并不如PS2版的《战神2》那么多，只有这两把，混沌之刃就不必多说了，拥有丰富组合技巧以及大范围攻击性能是其最大的优势，在历代作品中也一直是玩家们最为喜爱的武器。而全新的武器“宙斯拳套”仍然是一个必不可缺的重型武器，这个武器拥有极高的攻击力，虽然范围不如混沌之刃，但是超的高攻击力是其优势，不过速度慢硬直大则是其缺点，但是由于在本作中敌人杂兵的能力被大幅强化，特别是其无受伤硬直的特点在本作中更是得到强化，这种情况下混沌之刃的特长遭到削减，而宙斯拳套这种在前两作中并不甚被看好的重武器作用反而被凸显出来，特别是到了游戏后期，许多机关、敌人，当你使用拳套使就会发



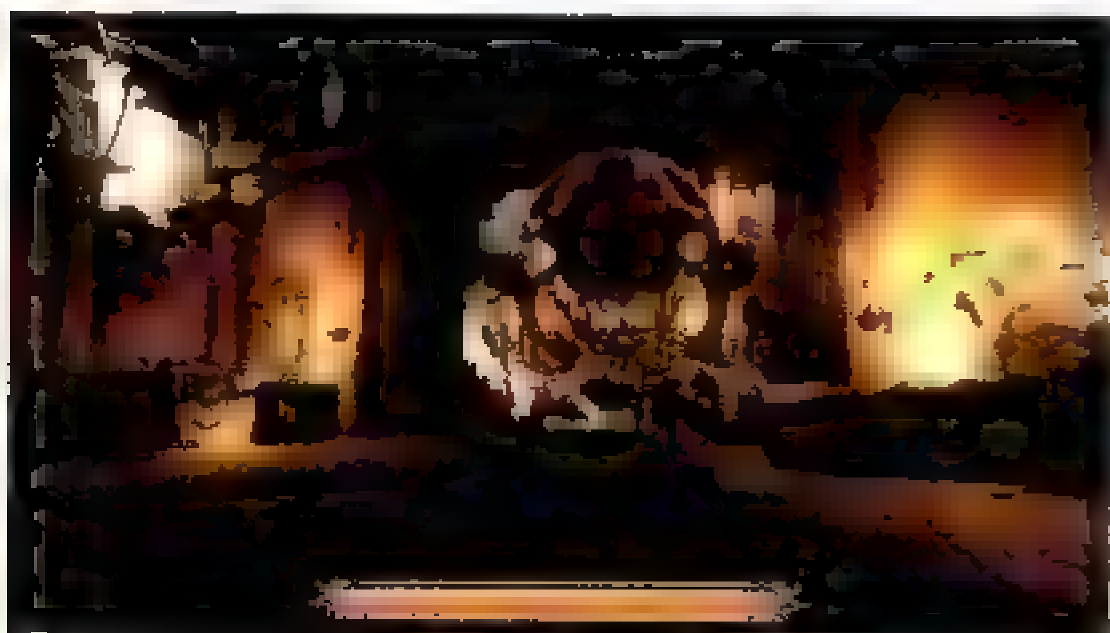


现这把武器确实是非常的好用。

这次的太阳神盾(SUN SHIELD)除了能用来解开一些特殊的谜题之外，其主要作用就是“防反”了。确切的用法就是在敌人发动攻击的瞬间按下L，这样就能弹开敌人的攻击，类似于“一闪”，不过对于大部分的敌人攻击，成功防反之后并无法给予其杀伤，只能迫使其出现短暂的硬直。不过在对付远距离 攻击时，这种防反技能却能给予敌人杀伤，包括弓箭手和一些BOSS的特殊攻击。不过，尽管太阳神盾对敌人的杀伤力有限，但熟练掌握的话至少可以大大提升克里托斯的生存几率——毕竟本作中的翻滚由于PSP键位的原因使用起来不是很顺手，如果此技能熟练掌握的话，那么许多BOSS战都会变得极为简单。还有就是，太阳神盾的防反判定还是很宽裕的，比“一闪”的要求低得多，也算是有所失必有所得了吧。

魔法与魂系统

这次消灭敌人后所得到的红魂也仍然占有着主导地位，以往作品相同，在战斗的时候打死敌人可以得到红色的“魂”，这些红魂可以消灭敌人所获得的红魂，主要用来提升各种武器与魔法的等级，每当提升到一个全新的等级之后，无论是武器还是魔法都会习得全新的招式与性能，当然魔法还有一些技能是通过专属道具来进行习得，不过这种习得方式都是通过剧情的发展，所以不用担心自己会将其遗漏。在本作中的魔法发动需要用R键配合其他按键，种类只有3种，并不算多，而且效果和前几作中也比



较类似。游戏里的红魂可以通过消灭敌人、打坏背景中的东西、开启宝箱取得。除了红魂之外，还有回复体力的绿魂以及回复魔法的蓝魂，也是通过消灭敌人和开启宝箱取得的。这些魂在箱子里都冒着与魂颜色相同的光，有的宝箱的光是蓝绿交替的，可以自己选择回复HP还是MP。另外还有使HP和MP上限升级的道具，分别是巨人之眼(Gorgon Eye)和凤凰羽毛(Phoenix Feather)，都需要收集5个才能升级。在游戏里这样的道具各有10个，一般都在一些角落的地方，好在这次对这类特殊道具的收集条件放宽松不少，只要用心寻找就能全部收集齐全。另外，本作中的这些特殊道具其实在总数上不止10个，不过当玩家已经完成体力和魔力的两次升级之后，后期的这些宝箱在开启后就会变成红魂和绿魂。

记录系统

与以前一样，本作中的存档点都是在黄色的发光处进行的，最多支持15个存档。如果在一个地方死掉，可以选择从离这里最近的checkpoint开始，游戏里面checkpoint很多，所以即使挂了也不用担心进度问题。在游戏的系统Option中，可以选择过场动画字幕的开关（动画字幕也可以在剧情中通过按□键来进行关闭或者是开启，十分方便）、游戏的难度等等。需要一提的是，游戏的难度只和主人公与敌人的攻击力、防御力有关，并不影响游戏的具体内容。如果玩家在同一个地方多次死亡，系统会提示是否降低难度。

本作中的隐藏要素

[illegible]	[illegible]	[illegible]
Challenge of Hades	挑战模式	以任意难度通关
God Mode	Very Hard难度	以任意难度通关
In-Game Movies	观看游戏的过场动画	以任意难度通关
The Lost Levels	游戏开发时的删减内容	完成挑战模式
Making of Attica	游戏制作花絮	以God难度通关
Inside Ready at Dawn Studios	制作人员自爆	以任意难度通关
Character Concept Art	角色概念插画	以任意难度通关
Environments Concept Art	背景概念插画	完成挑战模式
Outtakes Concept Art	未公开的插画	以God难度通关

隐藏服装：游戏中一共有三套隐藏服装。第一套“SPUD OF WAR”的开启方法是以任意难度通关一次，尽管造型上实在是比较弱智，给人的感觉就好像是一个胖胖的大土豆，不过穿上它的克里托斯魔力无限，强到逆天！第二套“MCKRATOS”的开启方法是完成挑战模式，换上这套服装的克里托斯就是个典型的野蛮人，物理攻击力大幅上升，其背上的链刃变成了两把巨斧，不过攻击时还是链刃

的样子，使用这身装备在配合武器"宙斯拳套"攻击力绝对没话说，即使在God模式下也可以将BOSS3次打死。第三套"MIME OF WAR"的开启方法是以God难度通关，囚犯装，赤手空拳，不过攻击方式仍然和拿着武器是一样的，只不过在屏幕上没有混沌之刃或者是拳套的样子而已，就如同战神系列经典的BUG效果是一样地，技能是获得更多的红魂。

挑战模式心得

Challenge 1：使用火魔法烧死50个杂兵

条件：不得使用规定技能之外打死杂兵，且不得让独眼巨人干掉杂兵。

要点：同屏杂兵数量最多5名，每隔一段时间就会出现独眼巨人，场地内有两个魔法补充箱。主要攻击手段是使用R+△键的伊夫里特，要点是争取每发动一次魔法最好都能一次性解决5名敌人，同时需要注意的是不能够使用招式打死任何一个敌人，独眼巨人可以消灭，但是需要注意的是不能让独眼巨人杀死小兵，不然杂兵被其打死也算挑战失败，这里所推荐的方法就是由于独眼巨人对克里托斯是不会攻击的，所以你可以用身体顶着巨人阻止它前进，将杂兵以5个一推的形式引过来，使用魔法将其消灭，只要独眼巨人挡的住，那么通过此关卡不是问题。

Challenge 2：无伤的情况下消灭20名敌人

条件：不能使用任何魔法攻击敌人 在这个模式中克里托斯是会被一击杀死

要点：同屏最多5名敌人，会非常积极的发动进攻，主要使用高跳砍，此招需在敌人跃起时按防御才可防住。是比较有难度的挑战，关键在于尽可能分散

敌人，尽可能的使用"防弹"，这里推荐的打法是：首先使用宙斯神拳，之后二段起跳至最高点后按住L+△键使用大地一击进行攻击，如此反复即可通过。

Challenge 3：克里托斯HP随时间减少

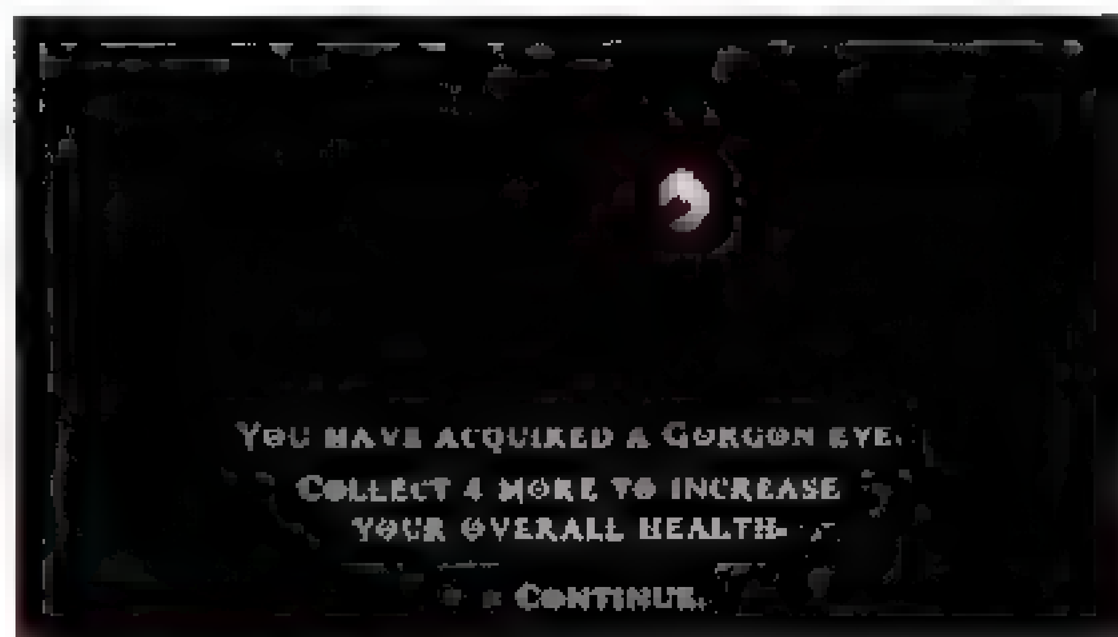
条件：活着过关

要点：开始的羊头怪要尽快解决，建议直接用魔法干掉。旁边有许多被绑起来的人，生命不多的时候，可以将其杀死补充那么一点点的生命，其中这关主要的宗旨就是尽量少受到攻击，在后期的时候则需要有选择的使用QTE，注意QTE也会浪费时间。要点是用L+方块魔法干掉牛头怪(QTE干掉掉绿魂比较多)，打鸟的时候用L+方块的3连击打效果比较好。

Challenge 4：毁坏你所能破坏的所有东西

条件：在有限的时间内砸碎场地内所有罐子、石像、美杜沙、中间雕像

要点：路线一定要安排好，这是这个制胜的关键，所以必须要灵活运用魔法的性能，在打碎美杜莎或者是一些雕像的时候可以考虑使用宙斯拳套，这里需要两种武器与魔法的合理运用。



Challenge 5：生存战

条件：消灭所有的敌人

要点：可以说纯粹考验玩家战斗技巧的一个挑战，最麻烦的敌人组合还是美杜沙加杂兵，绝对要小心石化光线，有美杜沙在场的时候有的攻击硬直明显的招数绝对不要使用，跳起来攻击就更不可以了，否则绝对是自寻死路，"防弹"和各种魔法攻击都要合理运用。

当完成全部的挑战模式后就会开启部分影像、原画等要素，同时会追加一套新衣服，攻击力绝高！

The Shores of Attica

刚开始的时候克里托斯在一座房子的屋顶与来袭的波斯军士兵对抗。此时主要是为了让玩家熟悉基本战斗技巧的,屏幕下方会出现一些小提示,将这些杂兵解决掉后出现动画,远处的敌舰射来了火箭。我们需要用左上角的弓弩还击,之后一颗炮弹将屋顶砸穿了一个洞。从洞口跳进房内。干掉这里的杂兵,旁边的箱子可以补充体力。正当克里托斯想要打开房门的时候,突然一个独眼巨人破门而入。连打○键扛住他的攻击,不过还没等双方正式交手,突然一只巨大的蜥蜴怪（Basilisk）从后面将巨人吞了下去。与之前的演示版内容相同，这是本作中的第一场Boss战。

BOSS【蜥蜴怪 Basilisk】

本战很轻松，蜥蜴怪的主要攻击方式有两种：二段咬和喷火。二段咬用L键可以轻松防御,喷火则需要用翻滚进行躲避。在本作中的翻滚需要L、R和摇杆同时使用才能发动，操作并不能算非常顺手，玩家有必要多练习练习这个技能。当它的体力下降到三分之一的时候，就可以输入QTE将其打败。在把它打倒之后，捡起巨人留下的大棒，一棍砸下去键可以废掉它的一只眼睛，之后蜥蜴怪带伤逃走。

走出门后会有一段动画，克里托斯需要一边躲避敌人的炮弹攻击一边前进，炮弹下落的地点会提前在地上有橙色的圆圈提示，注意躲避即可。在城门口，将冲车推到门前再用其撞毁大门就能进入阿提卡城内。

The Gates of Attica

进入城里后会发现有不少弓箭手，对付这类弓箭手相信玩过战神的朋友们都知道该怎么做了：快速接近后按圈键一刀一个迅速全部解决掉。干掉碍事的杂兵之后就可以转动院子里的扳手了，把门拉起来之后立刻跑过去，在它没有完全落下之前利用

翻滚进入门内。里面的敌人仍是弓箭手+杂兵的组合，之后爬上一座塔楼，旁边的一个地方有增长体力的眼球，要在爬到一半的时候从梯子上跳过去获得。到了塔楼上面，往右走过独木桥(这是本作中唯一一个会掉下去的独木桥),不要被蜥蜴喷出的火球打下去，失足的话立刻按×键爬上来。在一间房屋内,克里托斯找到了敌军的将领——波斯之王。他带来的蜥蜴怪对希腊造成了极大的破坏,为此克里托斯、战神的代言人对波斯王发出了质问。

“你带来了什么恶魔，波斯人？”

“恶魔？斯巴达人，这是我带来的波斯人的神力，和净化的洗礼。蜥蜴怪将把这片土地清理干净，这样才能拥抱波斯帝国的荣耀！”

“奥林匹斯众神有一个口信要我带给你。”

“哦，你只是一个送信的？那把我的口信带给你那些卑微的众神：仅凭一个悲哀的斯巴达人，是无法阻挡帝国的力量的！”

纵观历代作品，相信没有人会认为克里托斯是那种被人侮辱后还会忍气吞声的主儿，对于克里托斯这号连神都敢杀的猛人，杀死波斯王和捏死一只蚂蚁没有任何区别，于是，战斗不可避免的发生。

BOSS【波斯王 Persian King】

波斯王主要有三种攻击方式：二连斩、火焰斩以及爆炸。对付二连斩可以直接用L进行防御，火焰斩则防御不能，必须躲避；如果是发动爆炸的话必须提前抛开，这一招属于范围攻击，不要被牵连到。如果不算之前对蜥蜴怪那场热身赛的话，波斯王好歹也勉强算是本作中的第一个BOSS了。速度

慢是其最大的弱点。尽管战斗场地并不大，不过我们可以灵活运用跑动和翻过来获得战斗主动权。本战会有许多杂兵，注意清理。把波斯王的体力消减到一定程度之后QTE开始，成功后即可搞定。

“饶命!不要杀了我!我的东西可以任你拿走!”战斗前后波斯王判若两人的表现充分证明了“一切反动派都是纸老虎”这句真理。

“你没有我要的东西，波斯人。”

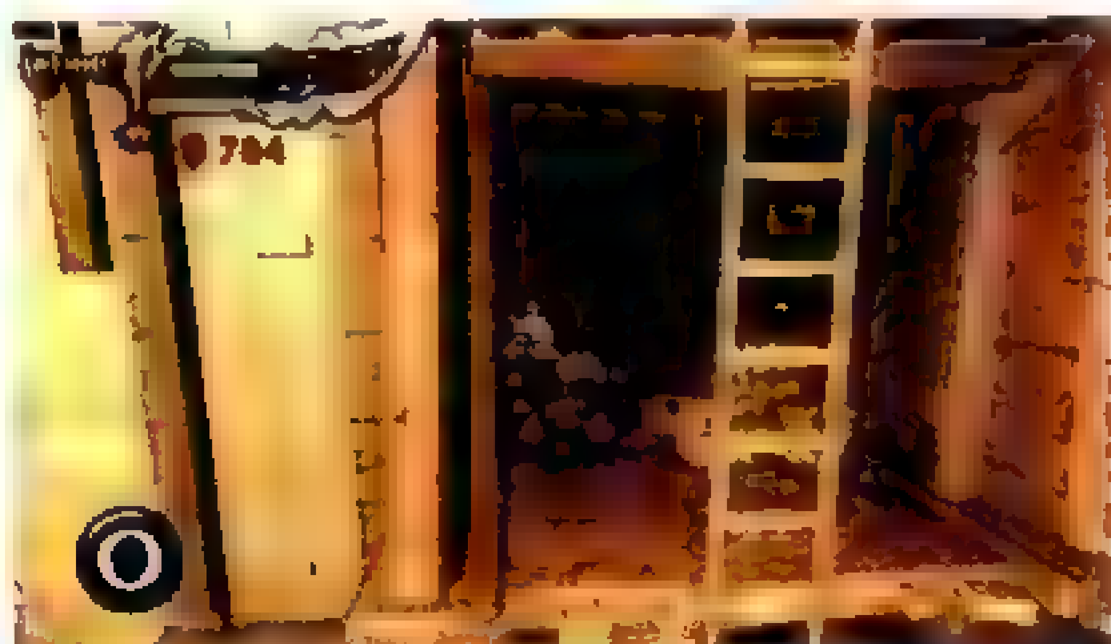
“我的王国,我的女人,我的金子,都可以给你!”

“我不会拿走你的财产，我要的是你的命！”

伟大的奥林匹斯头号打手克里托斯坚定的表明了他对杀人这一特殊工种的专业忠诚和职业素养。

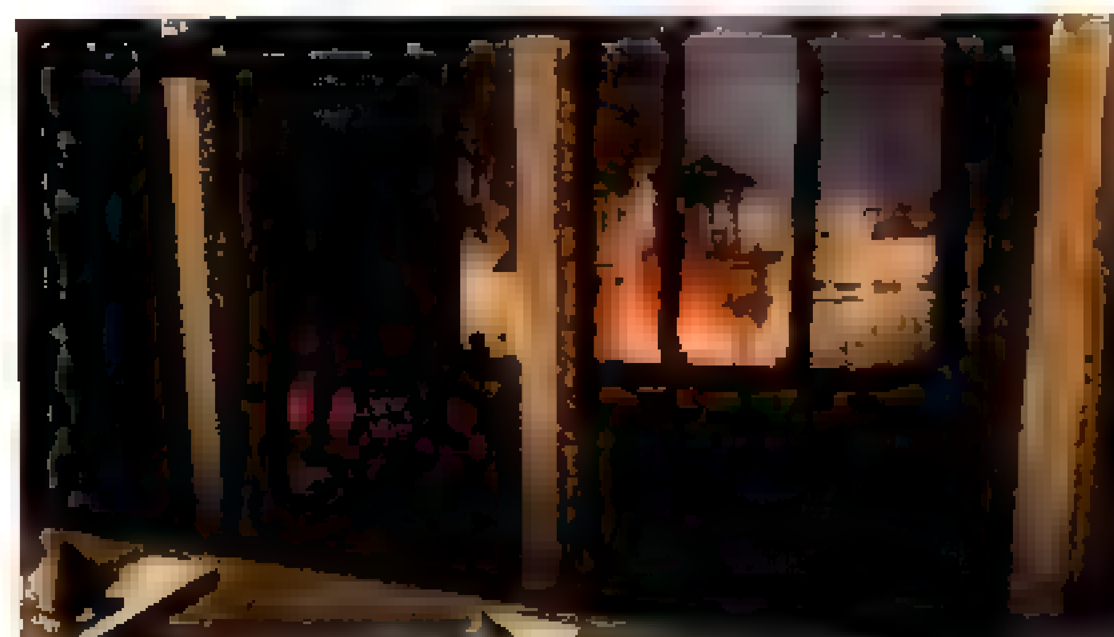
不再打算废话的克里托斯抄起一个装满金币的宝箱，朝波斯王的脑袋砸了下去。几声闷响之后，号称天下无敌的波斯王脑袋开了花，他的野心和生命一起被终结。

干掉波斯王之后克里托斯得到了召唤魔法伊夫里特（Efreet)。按R键＋△键可以使用。拿一些杂兵练手之后,前面两扇门打开。左边有记忆点的是前进的道路,右边……也算得上是系列的“招牌”要素了。



Fallen Stronghold

出门后发现那只蜥蜴怪正在城墙上喷火，还有杂兵不断地从梯子爬上来，这时有三件事情要做：清杂兵，踹倒梯子，把城上的弓弩转到对准蜥蜴怪的角度，发射。命中蜥蜴怪之后就可以去开前面的门了。里面是一个仓库，可以取得红魂和加魔法的



凤凰羽毛。之后转动扳手来到下面一层，碰到第一个可以与之战斗的独眼巨人。独眼巨人行动缓慢，但攻击力很强，而且不可防御。对付这种敌人最好的办法就是采取游斗，好在旁边有补充魔法的箱子，用刚学会的伊夫里特给它送份大礼吧。在它的体力降到一定程度的时候就会有QTE出现。干掉巨人之后再清理掉弓箭手，这里的箱子中也有一个眼球。

Siege of Attica

来到下一个场景之后先把所有的杂兵消灭掉，在这里可以得到红魂和凤凰羽毛。接下来的场景有一个谜题,我们需要先将场内的敌人清理干净,中间平台上的弓箭手干掉后旁边有宝箱可捡。现在场景中有两个道具可用：木箱和尸体。正确的做法是先将木箱推到第一个机关出打开第一道门,再扛着尸体进门将尸体放到第二个机关上开启第二道门。移动箱子的时候先按住R蓄力可以将箱子踹出很远，不必一步一步慢慢的推，太浪费时间。接下来的几个场景没什么可说的，干掉敌人前进即可，经过存档点后就是与蜥蜴怪的真正战斗了。

BOSS 【蜥蜴怪 Basilisk】

BOSS的攻击方式和以前差不多，但是这回是场地宽阔的战斗，所以敌我双方都有更多移动的空间和攻击机会。蜥蜴怪的物理攻击除了二段咬之外还多了一个拿爪子拍人，这种攻击可以防御，但是防住之后会有一小段时间的硬直，其实只要站在其脑袋的前面而不是两侧它就不会用爪子拍你。需要注意的是它的喷火，喷火是有前兆的，属于下段范围攻击，必须跳起来躲过去，而且火焰离其嘴越远也就越容易跳过。用二段跳避开火焰之后可以在空中攻击它，然后注意防御它的反击。基本上它会按照物理攻击——喷火——物理攻击的模式进行战斗，搞清楚规律之后狠打就可以了。有时候克里托斯会被它咬住，这时连打LR键就可以解围。受到一定程度的伤害后，它就会跳到城墙上喷火球，是两弹连发的。这时需要走Z字形路线回避它的攻击，来到

城墙下面按○键输入QTE。将它拉下来后克里托斯会拉倒一旁的塔楼砸在其身上，如此重复两次后它就会陷入垂死状态。注意此时其攻击频率明显加快，如果说之前是每砍它三刀才会还击一次的话，那么现在每砍一刀就必须防御，砍上几刀后它会站起来喷火，此招威力极强，不过我们完全不必躲避，因为在其准备喷火的时候，其面前也出现了QTE触发点，机会！一招定输赢。

克里托斯杀死了波斯人带来的蜥蜴怪，但是这点小小的胜利并不能让他满足。他愤怒地朝天呐喊："这就是你们让我做的事情吗?有没有别的东西?!"就在他仰望天空的时候，一个火球突然落向地面，随后周围的世界陷入阴暗之中。这不是神的旨意，克里托斯预感有什么事情要发生，于是顺着火球落下的地方跑去。但是事情远比他想象的要复杂的多。睡梦之神墨菲斯（Morpheus）觉醒之后，用黑色的雾笼罩了大地，世界即将被黑暗吞没。墨菲斯的力量甚至影响到了克里托斯，他听到一阵奇怪的笛声，这是怎么回事?

The City of Marathon

一开始的地方就有羽毛和红魂，拿到之后顺着悬崖滑下去。存档之后会遇到新的敌人，这些是从地下复活的死灵武士。它们的攻击更主动，造成的伤害也更大，更加让人郁闷的是，被混沌之刃这种强力的武器砍中连肩头都不会皱一下我们还可以用死灵这个借口来解释，不过除非是蓄力攻击，被任何普通攻击打中后都可以无视力学与惯性定律没有丝毫影响的设定就实在是让人无语了，而且很明显，这种无硬直的设定绝不仅仅出现在大个敌人身上，在本作中几乎所有敌人的身上都是如此。所以……在群殴战中绝对不要生抗、要多跑动多防御多闪避，游击战才是王道，在本作中，死在杂兵甲手中的几率要远高于死在BOSS手中。

城中有许多地方藏着箱子，要将里面的东西尽量回收。走到路的尽头的时候会遇到能够造成伤害的瘴气，无法前进。这时需要推着一个燃烧的箱子把瘴气驱逐开，来到一个大门处。门里面有一个装着眼球的箱子，西边有一个拿火把的雕像，先别去管它。前面出现半人半蛇的女妖，好在其没有石化能力，但是会使用噪音攻击使克里托斯眩晕，在晕倒的时候连打LR键可以回复过来。它们死后会留下回复魔法的蓝魂，用魔法攻击比较合适的。旁边还有死灵弓箭手，干掉女妖之后，转动机关将铁门关闭，否则女妖会无限地出现。清理干净弓箭手，回去拿火把点燃右边那辆装满干草的马车，然后推车前进将可以驱散迷雾。途中两侧有宝箱可拿，别忘了。在尽头遇到了一只剑齿虎，这种怪兽的攻击力高，速度快，另外就是它喷出的冷气是不能防御的，必须躲开。这时需要用剑进行远程攻击，及时躲避，火焰魔法对它有效。

杀死怪兽后来到下一个场景，这里有一些可以阅读的石板，还有三驾马车的雕像，不过现在还无法真正启动它们。存档之后继续往左走，干掉敌人之后爬上墙，途中坏掉的走廊通向一个锁着的门，现在还不能进去。再往上爬来到一个台子上，一道亮光闪过之后，雅典娜的雕像突然开口向克里托斯说话了。原来这里是太阳神的神庙，一直充当太阳神角色的赫利俄斯（Helios）突然被绑架了，所以他的马车从天上坠落下来。睡梦之神墨菲斯将黑暗散布人间，众神因为失去了太阳的能量而变得衰弱，只有克里托斯才能挽救现在的局势。尽管克里托斯对于心口不一的奥林匹斯神灵们早就不信任了，但是不找回赫利俄斯的话整个世界都会被墨菲斯占领，所以克里托斯必须完成雅典娜交给他的任务。

听完雅典娜的废话之后可以自由行动了。游过

水面到西边可以找到一个眼球，北边池子那里有红魂，之后向上来到存档点的地方就可以进入神庙了。

Temple of Helios

进入太阳神的神殿后首先来到一座大门那里，拉起地上的开关，打开外面的栅栏门。绕回去，来到刚才打开的门那里，扳动地上面的开关。再回到了原先打不开的大门前，在右边楼梯那里取得羽毛。之后进入一个有很多鸟怪的屋子里，这些鸟怪可以直接按圈键扯碎，最后会出现拿着大盾的敌人，必须使用□□△的组合技才能将盾牌打碎，之后才能攻击到本体，注意其过一段时间后会再次召唤盾牌。拉动雕像后面的机关装置，再在右边的门里打开内部的开关。之后从左门继续前进，环形殿里有红魂和凤凰羽毛宝箱。

之后把石柱推倒，来到中央的大厅。这时太阳神的妹妹——女神厄俄斯（Eos）的雕像告诉克里托斯，太阳神赫利俄斯被泰坦族的巨人阿特拉斯抓走了，现在必须赶快找回他，之前要来到神庙内部找她面谈。谈话结束之后，中间右上的台子那里有亮光的地方。在那里按　键，可以放下另外一个平台。里面有眼球和红魂。之后进入太阳神的王座之间，摧毁王座得到太阳之盾（Sun Shield），屋子左右两边的楼梯都通向宝箱，其中有一个眼球。

拿完了东西之后，用新得到的盾牌打开王座背后的门。开完箱子之后沿着台阶回到神庙外面。这次的敌人数量众多，特别是新出现的扔炸弹的敌人，杀伤力不小，而且更为“难能可贵”的是这种敌人

竟然也都非常抗揍，砍半天才死……消灭全部的敌人后使用盾打开地上的开关，新的台阶出现了。顺路走下去，进入大厅之后将两个雕像推进去，之后中间的台阶可以拉出来。除了上层的箱子之外，注意台阶左边，那里有暗道，趁着它还没有缩回去，立刻钻进暗道里。里面密室的机关需要先将两座雕像调整角度，使其反射的光都集中在中间的墙壁上，然后跳到光线集中的地方按L键，一束光会反射到对面，按照提示，连打○键，完成之后回到刚才的屋子里，调查马的雕像，一开始在神庙门口的马车中有一匹马被启动了。然后出现新的道路。

The Caves Of Olympus

沿着新开的路向前走，来到一处宽阔的台子那里。取得箱子里的眼球之后继续从左边走，存档之后游泳到对面。爬上悬崖，可以得到潜水的道具海神之枪(Triton' s Lance)，下方水面上还有一个小平台可以得到隐藏宝箱。然后潜水下去一直游，路上的障碍用R键可以冲开。有一个地方可以得到羽毛，之后来到之前在外面看得到却够不着的开关处，扳动开关打开新的道路，回到一开始潜水的地方，从左侧新开的悬崖那里爬过去，来到一座门前。

门里面有一个牛头人，其主要攻击方式为头撞、用刀二连横斩以及冲刺撞击，注意躲避，好在其攻击力虽然高但体力不多。转动机关后大桥联通，在里面遇到厄俄斯女神了。她向克里托斯讲述了赫利俄斯被绑架的过程，并且向他保证会让哥哥说服宙斯，帮助他消除痛苦的记忆。尽管在帮助克里托斯消除痛苦记忆这件事上，面对拿开空头支票当家长便饭充分发挥资本家特长誓要榨干员工最后一滴剩余价值的奥林匹斯诸神们，已经被晃点过无数次的克里托斯对厄俄斯这番承诺已经欠缺基本的信任，不过他现在也没有办法只能死马当活马医。而且从战神后续的故事来看，这不是克里托斯第一次被诸神晃点，也绝不会是最后一次。

之后沿着洞穴来到藏有火种的地方(注意水下可以得到眼球)得到了原始火种(Primordial Fire)，它

最主要的用处是反弹敌人的攻击，在即将被打到的时候立刻按L键，可以将敌人的攻击反弹回去，对付远程攻击的敌人尤为有效。另外还有魔法Light of Dawn（R+□键），属于远程攻击，之后出现的敌人弓箭手正是练习的好机会。继续往前走可以得到羽毛，途中遇到三个石像，需要将其喷出的火球反弹才能将其摧毁。

克里托斯走出洞穴，来到神殿外部。这里看起来很熟悉。他遭到了墨菲斯军队的袭击，这时他又一次听到了熟悉的笛声。这一次，他想了起来，这曲子是他的女儿克莱奥比吹奏的。

“克莱奥比，我的女儿，你在哪里？”带着这个疑惑，克里托斯回到了神庙。

Temple of Helios

圆盘电梯往上升的时间比较长，会出大量的乌鸦，直接扯碎即可。回到两个雕像的房间，将右侧损坏的雕像推到尽头，打碎这个雕像的上半身后出现反射点，从上方跳下去，站在光处按L键发动反射即可。到大厅先将敌人全灭，之后开启中间的机关，先照射两侧远端的箱子，分别得到两个雕像，盾向左和盾向下，将左侧盾向左的移动到左下的机关上，得到盾向右的雕像，将盾向右的雕像移动到左下的机关上，反射得到右侧盾向下的雕像上。将盾向左和盾向右的雕像分别放到左下和右下的机关上，两个盾向下的雕像放到左上和右上的机关上，中间出反射平台，站在光处按L键发动反射后谜题解开。回到最初的马车雕像处，转动三个开关，太阳神的马车带着克里托斯重新飞上了天空。

The Falls of Oceanum

随着火焰战马得到了释放，克里托斯搭乘太阳神的马车在天上飞行。现在他完全被掌握在这些驾车的野兽手中，他要被带去哪里？连他自己也不清楚。战马拉着克里托斯冲出了墨菲斯的控制，他们来到了地狱。这是一片死亡之地，战马不能继续前进了。因为这些带着阳光的东西，在冥界是不被欢迎的。

克里托斯从马车上掉了下去。当他醒来的时候，他发现自己站在地狱边界的悬崖上，这片土地是凡人活着的时候从来不曾涉足的。在这里，只有死人的灵魂来回穿梭。克里托斯知道，对于他来说，这只是一个开始。

先爬到崖壁上，顺着可以攀爬的墙一直来到有两座雕像的地方，按R键跳下来。前面的残墙可以打碎，拿到眼球之后沿着崖壁爬过去，清理杂兵之后跳到另外一边。悬崖上有蛇怪，她们会使用石化光线，对付它们时一定要持续保持移动状态，万一中了的话立刻快速按LR键解除石化状态，否则变成石头后再挨一下就会直接挂掉。杀死所有的蛇怪之后继续往前走，前面的通路南边的石像可以破坏，之后顺着那里爬过去可以得到隐藏的羽毛。

到有两个巨人和一堆杂兵在路上。看好时机，使用魔法(必须同时命中两个巨人)+△△△的重攻击可以给它们造成重大伤害，两个巨人死后还会出现一个。干掉这些敌人之后，跳过一道沟，干掉拦路的鸟怪。打碎墙壁可以得到里面的红魂和眼球。接下来的场景需要先将上方的墙壁破坏，取出里面的大石块推到右侧做垫脚，跳上去可取得回复体力的绿魂。再顺着墙壁爬上之后从瀑布后面穿越，一直到右边，跳下来。干掉杂兵之后，攻击一个柱子，之后按提示用○键将其放倒，开启通路。

接下来的场景有一场恶战，这里的敌人组合是两个盾牌武士和一群鸟怪，必须优先清理完所有鸟怪，最直接的办法就是用圈键将其抓住后撕成两半，由于克里托斯的抓判定范围很大，而且在扯碎敌人时是无敌状态，所以干掉这些鸟怪的过程极轻松，

这也是系列的一个特点。对付盾牌武士多用□□△和△△△，可以摧毁它们的盾牌(注意它们的反击)，盾牌摧毁之后就使用L的防反+□□□攻击。场地上的绿魂箱要保留到体力低下的时候使用，使用前先把盾牌武士引开。干掉敌人之后，新的道路就会出现。前面有一个眼球，之后又会遇上鸟怪+盾牌武士的组合。场地上还有地滚刀机关，战斗的时候不要站在刀子经过的路线上。

The Dock of Charon

经过两场战斗，克里托斯来到了冥河的渡口。他敲响了摆渡的大钟，一只船从远处驶来。

"是谁在召唤冥界的摆渡人？"驾驶冥河之船的是卡隆(Charon)，将亡灵引渡到死者世界的人。"斯巴达的幽灵？奥林匹斯众神的奴隶？"

"我不是任何人的奴隶，卡隆。"

"我们有着同样的宿命，克里托斯。那些神不会免除我们所遭受的煎熬的。回去吧，这不是你该来的时候，凡人。"

BOSS【卡隆 Charon】

看过圣斗士的朋友应该对卡隆这个名字很耳熟，这位同学在冥河每天加班加点任劳任怨忠于职守的摆渡死人过河，节假日也不休息，在本作中终于感动上天从原本的废柴冥斗士一下升级为BOSS这个看上去风光无限的职业。此战无论怎么打到最后克里托斯都会死掉，其基本攻击方式主要有两种：一种是镰刀的四连斩，可以直接防御住；另外一种是先钻地后再现身连续扔三个光球过来，对付光球可以用防反将其扔回去对卡隆造成伤害。当其体力降到一半以下的时候，就会跑到船头使用必杀，此时我们无能为力，只能看着克里托斯被秒掉。

Tartarus

"这可是你自己选择的，斯巴达的幽灵！"卡隆将克里托斯高高举起，朝冥河之中扔了下去。斯巴达的幽灵有希腊众神的守护，即使落入冥河也不会死。当他醒来的时候，发现自己被束缚在冥界地狱塔耳塔洛斯（Tartarus）的深处。这里是罪人们的灵魂被囚禁的地方，令人憎恶的惨叫声回荡在这里，他们都被铁链禁锢在地狱中，不得翻身。克里托斯挣脱了锁链，在哀鸿遍野的地狱深处寻找逃生的道路。

在存档点右侧可以找到羽毛，此时克里托斯的体力和魔法还没有恢复，杀死墙上那些被铁链子捆绑的罪人们可以补充HP，与其让他们受煎熬，还是做点好事超度他们顺便给自己回复吧。前面道路有分支，右边有补充蓝魂的箱子，左边的路上出现高级鸟怪和弓箭手，这种鸟怪不能直接抓，得先攻击一下才能抓住扯碎，当其从半空中俯冲而下时看准时机可以防反。来到下一个存档点，从悬崖爬上去，上面有一个蛇妖和鸟怪。

清场后来到有三座神像的地方，先把两边波塞冬和哈迪斯的神像拉一下，中间出现了转动的扳手，转动扳手之后中间的宙斯像会让出一条路来。里面有两个牛头人和几个弓箭手，先把弓箭手解决，之后把牛头人干掉。来到上面的存档点，打破墙壁进去找到一个开关，扳动之后出现道路，沿着台阶走过去发现一个骷髅坐在王座上。旁边有一把钥匙，拿到钥匙之后，用○键+R键将王座踢到下面一层，压住一个开关，出现钥匙孔。在那里按○键使用钥匙出现一个平台，从那里走上去。

对面的屋子是宙斯神像所在的地方，消灭两个盾牌武士之后按照提示把宙斯像拉下来，得到了新的武器——宙斯拳套(the Gauntlet of Zeus)。这件武器威力巨大，属于打击系，按L键+□可以将敌人轰飞，更可以将敌人的盾牌和盔甲一击毁坏，另外还可以打开一些地方的通道。用新得到的拳套将石板和宙斯像打烂，返回的时候速度要快，背后有钉子墙在不断靠拢。之后打烂两边的石像，左侧有箱子，右侧是前进的路。

Jails of Tartarus

这里是泰坦族的巨人们受苦的地方。他们在很久以前的神界大战中败给了宙斯，之后就被流放到这里遭受承担世界的刑罚。把他们和世界锁在一起的，就是奥林匹斯的锁链。但是，作为世界承担者之一的巨人阿特拉斯却不见了。是谁把他放走了呢？

前面的路分为两条：左边的悬崖上有一个扳手，干掉挡路的妖和杂兵，转动扳手可以放下一个圆盘；右边的一处链子可以走过去，上去之后再往上爬，过了存档点往里走，来到下面一层。干掉鸟怪和独眼巨人，转动这里的两个扳手（左边那个需要先用拳套敲碎石头才能转动），放下第二个圆盘，将一条铁链拉起来，形成回去的路。回到开始的地方，那两个圆盘可以作为跳过对岸的垫脚。

过去后继续走，干掉路上的敌人，这里由于远处的弓箭手无法近身，建议先迅速用魔法解决掉牛头人再用防反技能逐一消灭远处的弓箭手，旁边能补充蓝魂。继续前进，干掉路上的敌人，扳动一个开关，然后从天花板上来到另外一个开关处，打开之后巨人的头会让出一条路，之后顺路走过去，转动齿轮前进，途中会有敌人出现，需要迅速解决掉，其实将敌人打下齿轮就能一击毙了。最后通过那条漫长的铁链来到地狱的出口，在有地滚刀机关的地方还有硬仗要打，不过这里其实是可以不用打的，直接逃走即可，想打的话地上的机关可以用护手破坏。回到冥河渡口，直接轰烂铁门闯进去（会给克里托斯全回复），仇人见面自然分外眼红："地狱的铁链既然禁锢不住阿特拉斯，也不可能禁锢我！"

"看来众神对他们的奴隶还是很仁慈的啊。"

"别低估我的力量，卡隆！这次我不会对你手软了！"鸟枪换炮的克里托斯是有资格放这句狠话的。

BOSS 【卡隆 Charon】

此战卡隆一共有三个阶段，第一个阶段的打法与上次相同，照老方法K之，等他又跳上船头后，会以一边回血一边准备释放上次的魔法。"同样的招数对圣斗士是不能用第二次的！"高喊着口号，克里托斯冲到船头用拳套将柱子打碎一根打消了卡隆的魔法。第二个阶段的卡隆比较麻烦，其放出的毒火出招时间太短，不好躲避也无法防反，建议迅速使用魔法伊夫里特度过这一阶段，之后打碎第二根柱子；第三阶段的卡隆会先在船上的两个角落、再出现在正中间发动大范围的魔法攻击，前两下不要管它，离得越远越好，等其出现在中间准备放魔法时就要开始往那边跑，由于放出的魔法是贴地的，所以看准时机跳过后正好来到卡隆身前，此时它的镰刀被卡在地板上，趁机猛砍之！打碎掉第三根柱子后就会进入QTE模式，完成后克里托斯会用卡隆的镰刀将它钉在墙上，去捡地上的面具。之后垂死挣扎的卡隆会挣脱出上半截身子漂浮在空中连续释放三个球的魔法，用防反技对付，把它打下来后QTE。冥界的模范员工卡隆同学终于因公殉职，被万恶的克里托斯同学残忍的杀害。

之后学会新魔法"卡隆之怒"，射出去的毒火有一定的范围攻击特性，而且能够对敌人造成持续伤害加暂时移动不能，可以用来做辅助战斗手段。随后渡船自动到达了对岸。

The Temple of Persephone

克里托斯来到了冥界的深处，他发现太阳神的光芒已经照亮了整个地狱。被绑架的赫利俄斯就在这里吗？就在这时，他看到岸边出现了一个人影。对于克里托斯来说，这个人是他一直在寻找的。

"克莱奥比！"

克里托斯在冥界见到了他的女儿。这些年来，他一直为众神效力，只是为了忘记失去女儿的痛苦回忆，到了现在，随着女儿的出现，这些痛苦都以

及烟消云散了。他一边呼唤着克莱奥比的名字，一边追了上去。

这里没有什么谜题要解，克里托斯要做的就是不停的战斗。这里面比较难的地方有三：一处是开始的独眼巨人，两个一起出现，先引开一个，另外一个不会追上来；另外一处是有蛇妖雕像会发出石化光线的密室，里面有双刀兵和鸟人，必须先将蛇妖像摧毁，否则一旦被石化几乎是100%被秒杀的下场，鸟人可以优先秒掉。另外就是重甲牛头人，也是一次出现两个，全部打死之后又冒出第三个。在这些地方有的会有回复的箱子，可以先留着，不行的时候再使用。这一段流程是纯粹的战斗，没有什么好说的，大家手底下见真章吧。

闯过重重关卡后的克里托斯来到一个靠扳手旋转上升的平台，此处有一个地方的墙壁可以打破。来到顶端，清场后继续向上走。

The Groves of Persephone

克里托斯在这里找到了珀耳塞福涅(Persephone)，冥界的王后，哈迪斯的妻子。虽然在传说中这位冥后是一个美丽而温柔的女性，对死者的灵魂充满母亲般的慈爱，但是在这里，她只是一个整天郁郁寡欢的怨妇。原来珀耳塞福涅本来是宙斯的女儿，说起来应该是雅典娜的姐妹，但是她在年轻的时候就被冥王哈迪斯看中，之后被强行带到冥界，被迫与其结婚。

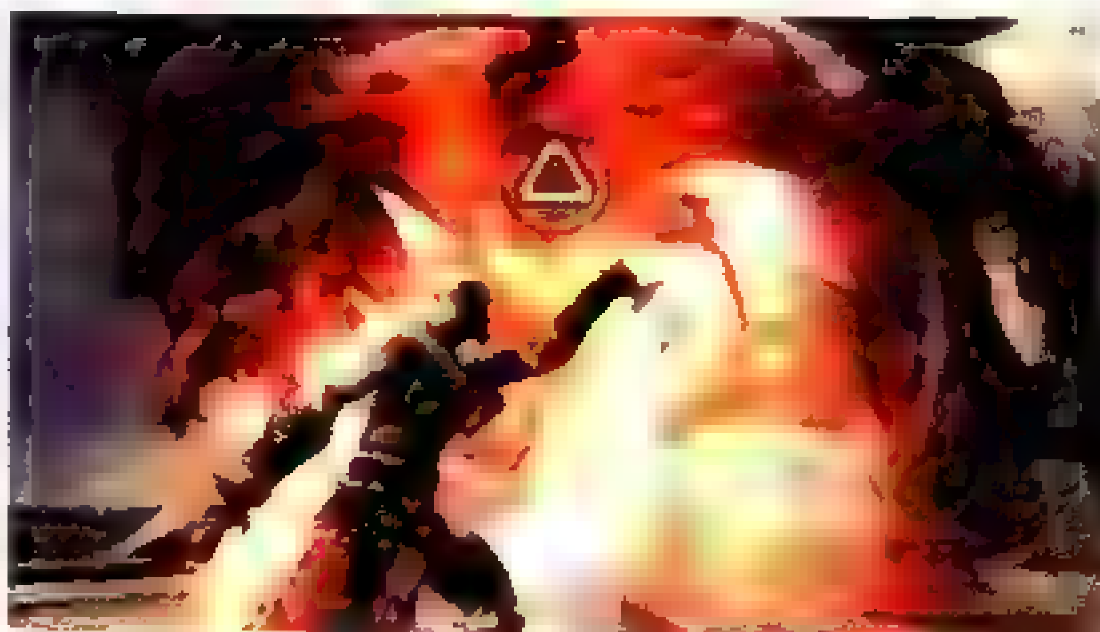
克里托斯向珀耳塞福涅问起他女儿的下落，珀耳塞福涅告诉他，克莱奥比在冥界的极乐净土生活。如果他想和女儿在一起的话，就必须遵循冥界的规矩，在抛弃之树放弃自己作为战神代言人的能力，净化自己之后才能留下来。盼女心切的克里托斯放弃了神的能力（拉树几次后体力和魔力会被吸光），终于得以和女儿团聚。这时珀耳塞福涅却嘲笑他无法摆脱凡人的命运——总是在为别人考虑之前想到自己的利益。原来从地狱深处逃走的巨人阿特拉斯就是她放跑的，为了向自己所憎恨的奥林匹斯众神报复，珀耳塞福涅让阿特拉斯绑架了太阳神赫利俄斯，

使众神失去动力的来源。然后阿特拉斯要用太阳神的力量摧毁支撑世界的支柱，到时候整个人界、冥界和天界都会毁灭，克莱奥比和极乐净土自然也不能幸免。而珀耳塞福涅自己的意愿则是和天上地下的世界一起同归于尽，达到复仇的目的——如此变态的作战计划实在是让人不得不佩服这位巾帼女英雄的气魄与胆识，不过被欺骗的克里托斯显然不会有这种想法，他感到的是无比的愤怒：为了保护生活在冥界的女儿，他必须重新找回作为“斯巴达的幽灵”的力量，阻止珀耳塞福涅的阴谋。但是，这也将意味着他和自己女儿的最终诀别。

克里托斯在痛苦和无奈中推开了自己的女儿(快速按圈键），将眼前出现的幻影全部杀死，重新获得了神的能力。但是珀耳塞福涅的计划已经接近成功。她现出原形，朝世界支柱飞去，克里托斯用锁链紧紧缠住她，被她带到了世界支柱的顶层。

BOSS 【珀耳塞福涅 Persephone】

这是本作最后的战斗了，此战前建议将拳套和魔法LIGHT OF DAWN升到最高，待会用得上，此战分为两个大的阶段。第一阶段的珀耳塞福涅主要攻击方式后有三种：浮在空中后冲撞、普通二段攻击以及召唤石头撞。前两种可以直接防御住，对付飞石就只能翻滚躲开了，注意二段攻击时要先后防御两次，否则还是会给第二下打中的。第一阶段强烈推荐使用拳套，反正能打她的机会也不是很多，拳套速度虽然慢点，但是超高的攻击力足以弥补这一点，而且还附带少许硬直效果。当她的HP削减到一半的时候，她会搂住克里托斯，强行吸干他的HP与MP，这时



必须按照提示快速输入按键，不然就直接挂掉。

QTE成功之后，会进入进行第二阶段的战斗。这时珀耳塞福涅的主要攻击方式有三种，一种是电球攻击，这个可以用防反将其打下来，注意到后面防反的次数会逐渐增多，也就是说你将电球弹回去后她还会弹回来，你需要再次弹回去，最多4次。将其打下来后就可以趁机猛砍了，推荐使用魔法LIGHT OF DAWN，升满后蓄力攻击的威力相当打，否则跑过去、跳起再生砍造成的杀伤实在有限。另外一种是类似激光的攻击，会跟随玩家移动，需要持续跑动。最后一种是连续召唤5道光柱从地下喷出，持续跑动可以躲开。当她的HP不到10%的时候，来到中间的黄色光圈处，按L发动必杀，配合最后的QTE攻击，与冥后一决生死！

“你所受的折磨是不会终结的，斯巴达的幽灵！”珀尔塞福涅的诅咒并没有使克里托斯减缓进攻的步伐，失去女儿的痛苦使得他发疯，在强烈的光线照射下，珀尔塞福涅消失了。虽然世界并未如她所愿和她一起毁灭，但是不幸的冥后终于告别了自己悲哀的人生。

阿特拉斯被重新钉在了地狱的深处，继续承担着肩负世界的苦难工作。面对封印自己的克里托斯，他说道：“也许你以为，奥林匹斯的众神能够帮助你，但是我问你，你的神现在在哪里？克里托斯，为什么他们没有来帮助你？”

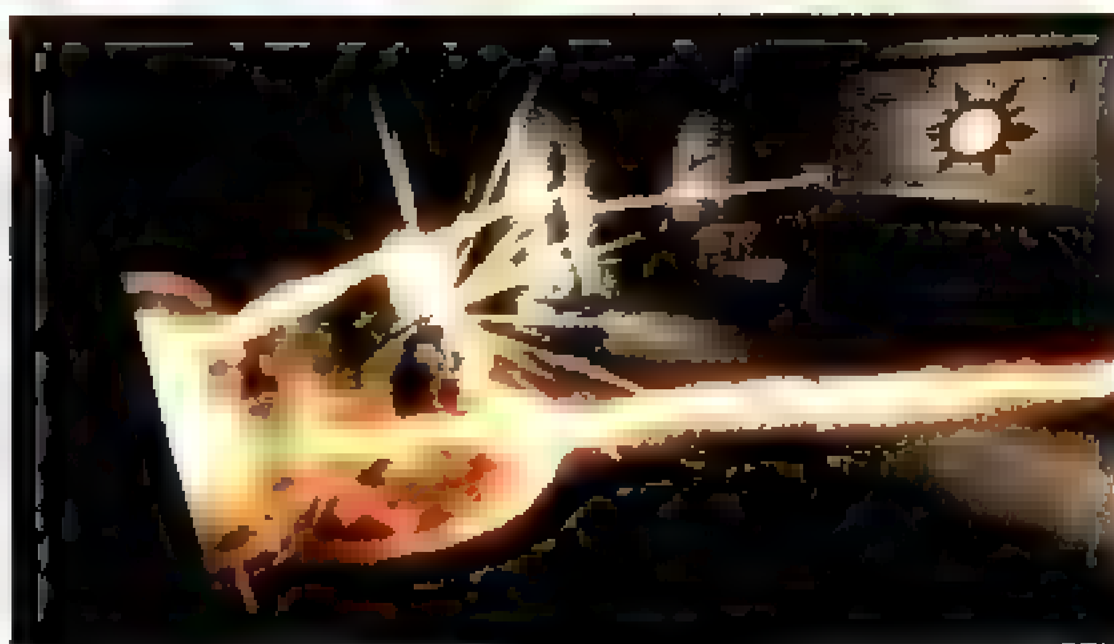
“我不需要神的帮助！”克里托斯对他怒吼：“我会继续服侍他们！他们也会兑现他们的承诺，将我从过去的痛苦中解救出来！”

“那么我问你，斯巴达人，奥林匹斯众神许下了这些承诺，最后却给了你什么？”

“可是我也只有这些了，阿特拉斯！”

“我们还会再见面的，斯巴达人，这就是我们的宿命！总有一天，你会为你在这里的所作所为后悔莫及的！”

阿特拉斯重新被铁链束缚在沉重的大地之下，这个世界将永远扛他的肩膀上。（从2代的故事来看，这段对话充分表现了阿特拉斯作为泰坦巨人一族老大高瞻远瞩的目光，以及克里托斯同学此时仍然对反动派奥林匹斯诸神们抱有幻想的不彻底的革命性。）



曾经的冥界女神珀尔塞福涅以及不复存在了。克里托斯拯救了世界，但是那对他自己来说，根本算不上什么。为了拯救世界，他放弃了他的女儿，这个他始终唯一关心和爱护的人。这么多年来，他一直在追寻这一刻，最后好不容易得到了，但是现在，却永远地失去了自己的希望。

太阳神重新回到了天空中，他的力量守护着大地，墨菲斯的阴影从地上撤退了。克里托斯对于自己的胜利并没有感到多少欣慰，在他的面前，是不知多少年的奴役生涯，从他的黑暗传说开始的那一天，他一直要克服自己的过去，找回丢失的人性。但是现在，作为众神的一件工具，克里托斯只是一个被利用的对象而已。无情的战斗使他付出了代价，当他从太阳神的马车上面掉落的时候，他在想什么呢？他所付出的这种牺牲，是不是沉重得令人无法忍受，哪怕是像他这样的斯巴达的幽灵，也无法继续坚持下去。

就在克里托斯即将撞击地面的一刹那，一股力量托住了他，把他平安地送到地上。远处，一男一女走了过来。

“他这次又很好地为我们服务了，雅典娜。”

“他是一个了不起的凡人。”

这两人从克里托斯身上收起了太阳神和宙斯的装备，这时那个男子对女子说道：“他很脆弱，我们要帮助他吗？”

“他会活下去的，必须这样……”那女子的话音刚刚落地，两个人便消失得无影无踪了。

失去意识的克里托斯孤独地躺在悬崖边上，十年之后，他会再次回到这里，来结束他痛苦的一生……

光荣在推出两个系列的无双作品之后，在2007年又将三国与战国的勇士们汇聚在魔王统治下的神秘世界的战场上。《大蛇无双》在PS2上推出之后一年，又迎来了PSP版，本作的移植度很高，广阔的作战地图和同屏多人的出色表现，使玩家们叹服于游戏制作的厚道。除过场动画改为静态漫画的形式以及人物多边形有所缩水之外，游戏其他部分如语音、动作和流畅程度都保持了PS2版的风貌，正可谓拥有PSP的无双fan们不可不玩的游戏！

游戏基本操作	
摇杆	控制角色移动
方向键上/下	地图切换
方向键左/右	角色切换：
□	通常攻击
△	Charge攻击、马跳
○	无双奥义
×	跳跃、上下马
L	防御、受身、调整镜头。
R	特殊技
START	情报画面切换
SELECT	召唤马匹

小组作战与队员能力

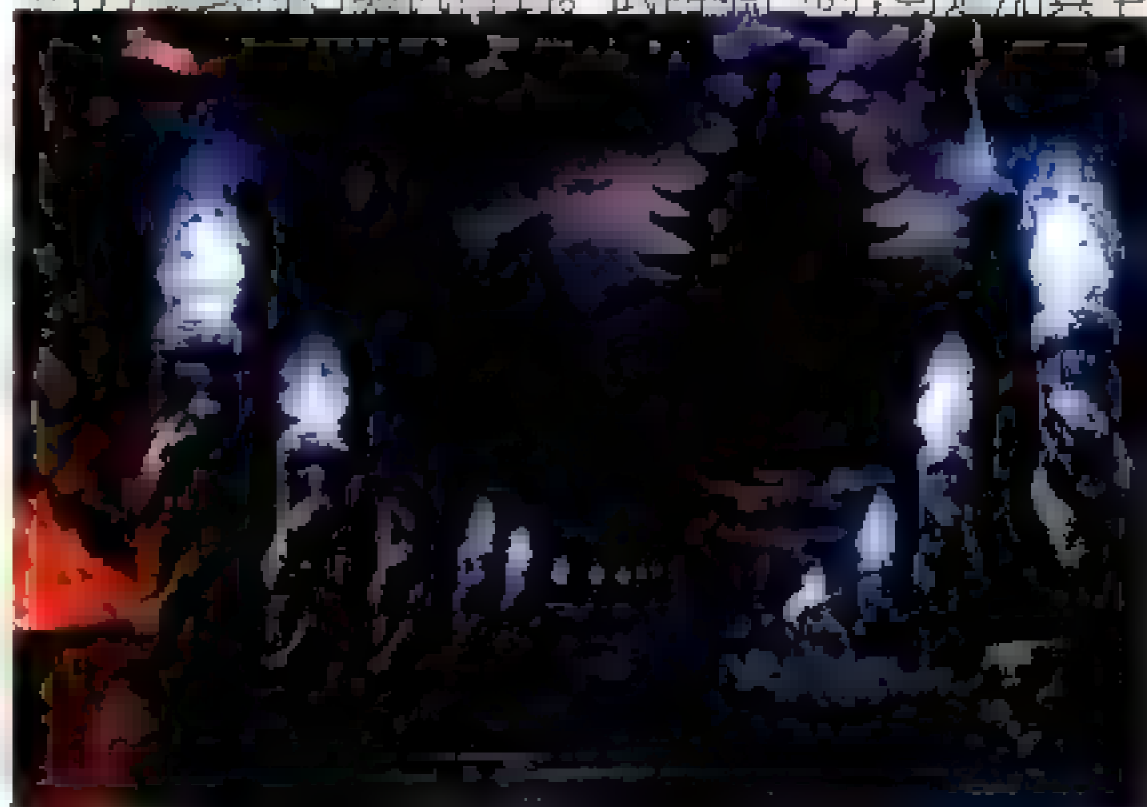
《大蛇无双》的一大特色就是由三人一起协同作战，战斗开始前可在“メンバー变更”中更换使用的角色，在战斗时按方向键的左/右切换使用的角色。游戏中角色有三种攻击类型：力、速、技。力属性的R技是消耗无双的大威力必杀技，在攻击时即使中了敌人的偷袭也不会停止。速属性的通常攻击更快，连击数高，还可以二段跳，到达一些需要绕远才能到的地方，大量节省时间。技属性武将在Charge攻击的时候按R可使出威力更大EX Charge，

PSP	ACT	2008.2.21
	KOEI	1—2人/5040日元
大蛇无双		记忆容量864KB

或者在被敌人群殴的时候按R键反击，两者都消耗无双。说到无双，本作中角色的无双是不能靠按○键或杀敌（除非有“吸活”属性）回复的，想回复的时候，可以靠各种回复道具，或将手头的人替换下场，这个人的体力和无双就可以慢慢地回复。在战斗中，只要有一人阵亡，就算Game Over，一定要注意。

武器的入手与融合

本作的武器获得与历代无双系列不同，不是在高难度下满足特定条件才能得到，而是在不同的关卡打倒一定的武将刷出来的。不停地刷就可以得到带有更多好属性的武器，以前得到的旧武器或者新得到的垃圾武器可以拿来融合，因此没有完全没用的武器。融合的前提是以一个比较好的武器作为主体，把不需要的武器作为附件融合上去，还可追加新槽。LV 4的武器在“难”难度下，任意3星以上的关卡，或者在“激难”难度下任意1星以上的关卡，打倒武将后随机得到。武器融合时，可追加其中



力增加最高为20。在Charge攻击的时候,属性效果就会出现。冰和炎两种属性不能同时发动,但是它们可以和雷搭配。推荐全武将使用的属性为阳、斩、极意三种。一把LV4武器，在装备了高等级可以叠加的属性之后,即使是在“激难”的难度下,秒杀敌兵敌将也并不是什么新鲜的事情。

属性	需要经验值	效果	备注
雷	500	利用放电造成广范围损伤	配合“斩”、“极意”可以瞬间清理杂兵
阳	550	攻击时无视防御	全武将推荐，在难度高的时候是必须的
炎	600	燃烧给予对方损伤	适合与“破天”属性配合
冰	700	利用冰冻停止敌人行动,给其造成极大伤害	适合地面作战
斩	800	小兵一定机率秒杀；对武将下血也很快	和阳属性一样都是高难度必备的
破天	300	对浮空敌人的攻击力上升	适合擅长浮空技的武将
神速	300	攻击速度增快	只对Charge攻击有效
极意	350	攻击力上升	这是所有难度必备的技能之一,单纯提升攻击力
背水	400	体力降低，增加攻击力	很鸡肋的技能，尤其不适合高难度
旋风	400	攻击范围增大	仅限于实体兵器，发波无效。
勇猛	500	对武将攻击力上升	基本上是鸡肋
分身	400	攻击时会出现分身	攻击命中后会追加攻击
吸生	600	吸收敌人体力	高难度不推荐使用，适合广范围Charge攻击
吸活	700	吸收敌人无双	只有Charge攻击才有效，吸收量过少，不实用。

游戏中的道具

本作在本作中，除了回复和辅助的有时间限制的道具外，提升武将能力的装备道具全部被取消了。但是角色们可以在游戏中取得“技能”，只要完成了特定的条件，就可以入手。关于所有角色的能力获得在后面的表中有详细说明。

经验值与武器的获得

本作的经验值、等级还有武器都离不开一个“刷”字。由于可以小队作战,只要有一个厉害角色,带着两个白板去打稍微高一点难度的地方都可以轻松地升级刷武器。根据PS2版的经验,454里的老妖怪左慈是刷经验和武器的最好人选。首先他的方向键+R+□很好用，先把他练到满,配上带有阳、斩、雷、极意等属性的冥天照符,基本上就可以平趟了。不过首先得把全势力过关才能使用他。刷武器在低难度下适合去战国7章外传金崎,高难度适合去激难的吴2章外传，先干掉3个大众脸然后直接干掉明智光秀。在1星的激难关卡中这是最容易刷武器的了,但是难度毕竟很高，还是先练练并且及时存档比较好。

道具	效果
体力增加	体力最大值增加
无双增加	无双最大值增加
攻击强化	攻击力上升
防御强化	防御力上升
速度上升	移动速度上升
马术强化	骑马时攻击力、防御力上升。召唤出的马也会更好
运上升	能够拿到更好的宝物
力型强化	力型角色的攻击力上升
速型强化	速型角色的攻击力上升
技型强化	技型角色的攻击力上升
特殊强化	Charge攻击的威力上升
必杀强化	无双的攻击的威力上升
经验值增	获得经验值增加
消费轻减	无双消费量减少
连击回复	打出10次以上的连击时体力回复
回复体力	体力慢慢自动回复
回复无双	无双慢慢自动回复
待机回复	替下去的队员在待机时回复速度上升

全无双武将资料汇总

在无双的世界里，一共有79名武将。每个人的能力都是不同的，而且适合使用的武器属性也不一样。在使用这些角色的时候，要根据他们的能力进行调整。另外每一名角色有一件增加R技的特殊道具，取得方法比较复杂，这也是本作中数不多的需要动一些脑子才能达成的事情。这些道具的具体获得方法和人物的资料在下面有详细的说明，请大家自己阅读。

赵云

攻击类型：技

使用条件：蜀初期

武器	名称	基本攻击力
第一	直枪	10
第二	钢直枪	20
第三	龙胆	40
第四	豪龙胆	80

特技

级别	名称	习得条件
1	体力增加	击破3名武将
2	回复无双	体力维持在30%以上击破3名武将
3	防御强化	战斗开始后10分之内110人击破
4	速型强化	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

孔明の锦袋：蜀7章“江户城の战い”，战斗开始10分之内，天守炎上事件发生，之后出现贵重品报告。必要击破人数：100

张飞

攻击类型：力

使用条件：蜀7章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	铁矛	12
第二	钢铁矛	24
第三	蛇矛	48
第四	破军蛇矛	96

特技

级别	名称	习得条件
1	体力增加	击破3名武将
2	力型强化	70人击破+击破3名武将
3	攻击强化	体力维持在50%以上110人击破
4	回复无双	不消费无双、体力维持在65%以上180人击破

角色专用道具

桃园の酒：蜀终章外传“三方ヶ原の战い”，阻止敌军补给（尽快击破张鲁），将董卓、远吕智以外的三国武将全部击破。浜松城全门开门后，出现贵重品报告。必要击破人数：300

关羽

攻击类型：力

使用条件：蜀7章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	偃月刀	11
第二	大偃月刀	22
第三	青龙偃月刀	44
第四	黄龙偃月刀	88

特技

级别	名称	习得条件
1	攻击强化	击破3名武将
2	马术强化	体力维持在30%之内70人击破
3	体力增加	100人击破+击破4名武将
4	力型强化	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

春秋左氏传：蜀终章外传“三方ヶ原の战い”，阻止敌军补给（尽快击破张鲁），将除了董卓、远吕智以外的三国武将全部击破。浜松城全门开门后出现出现贵重品报告。必要击破人数：300

诸葛亮

攻击类型：技

使用条件：蜀7章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	羽扇	9
第二	翼扇	18
第三	白羽扇	36
第四	朱雀羽扇	72

特技

级别	名称	习得条件
1	必杀强化	60人击破
2	特殊强化	体力维持在30%以上80人击破
3	无双增加	战斗开始后10分之内击破4名武将
4	消费轻减	不消费无双、战斗开始后8分内击破6名武将

角色专用道具

出师表：蜀终章“古志城の战い”，打破妲己之后进军(敌前线部队击破→幻术封印→喷火炮制压)，将进军准备不充分的前田庆次、吕布击破，再将妲己击破，远吕智出现，将再出现的妲己击破，出现贵重品报告。

刘备

攻击类型：技		
使用条件：蜀终章通关		
武器	名称	基本攻击力
第一	尖剑	9
第二	钢尖剑	19
第三	黄龙剑	38
第四	真黄龙剑	76

特技

级别	名称	习得条件
1	防御强化	60人击破
2	速型强化	70人击破+击破3名武将
3	马术强化	不消费无双、体力维持在50%以上击破3名武将

角色专用道具

敬母の草鞋：蜀终章“古志城の战い”保证全体我方武将生存，将初次出现的妲己击破，远吕智出现后，出现贵重品报告。必要击破人数：150注意：队伍里不能有诸葛亮，否则的话无法引发剧情，就无法达成过关的条件。

马超

攻击类型：力		
使用条件：战国1章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	铁枪	11
第二	钢铁枪	22
第三	铁骑尖	45
第四	龙骑尖	90

特技

级别	名称	习得条件
1	攻击强化	击破3名武将
2	速度上升	战斗开始后12分之内80人击破
3	马术强化	不消费无双、战斗开始后10之分内100人击破
4	力型强化	不消费无双、战斗开始后8分之内击破6名武将

角色专用道具

西凉锦の手纲：战国3章外传“下邳の战い”，自己将曹仁以外的敌方武将全部击破。（陆逊救出后，接近敌本阵，敌方武将集结，此时下手比较好。）

黄忠

攻击类型：技		
使用条件：战国1章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	盘刀	9
第二	大盘刀	19
第三	旋风斩	39
第四	破邪旋风斩	78

特技

级别	名称	习得条件
1	回复体力	击破3名武将
2	无双增加	70人击破+击破3名武将
3	速型强化	体力维持在50%以上110人击破

角色专用道具

黄忠弓：战国2章“本能寺の战い”。灭火活动成功后，按照周瑜→孙尚香→妲己的顺序击破。必要击破人数：300

姜维

攻击类型：速		
使用条件：蜀2章外传过关：		
武器	名称	基本攻击力
第一	三尖枪	9
第二	三尖铁枪	19
第三	龙颚闪	39
第四	昂龙颚闪	78

特技

级别	名称	习得条件
1	攻击强化	60人击破
2	技型强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	必杀强化	体力维持在50%以上，110人击破
4	待机回复	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

兵法二十四编：蜀3章外传“贱ヶ岳の战い”，战斗开始后5分之内救出全部北条军的成员，获得庞德的称赞，之后在地图北东部的敌军进军开始前将曹仁击破。必要击破人数：300

魏延

攻击类型：速		
使用条件：蜀3章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	长柄双刀	9
第二	眉尖刀	19
第三	双极星	39
第四	双极灭星	78

特技

级别	名称	习得条件
1	技型强化	击破3名武将
2	速度上升	70人击破+击破3名武将
3	回复无双	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破

角色专用道具

反骨相の面：蜀4章外传“赤壁逃亡战”，战斗开始2分之内（之前必须把马术强化到8），将石川五右卫门的宝物一共10个全部入手，再将风魔小太郎、宫本武藏击破。必要击破人数：300

庞统

攻击类型：速

使用条件：魏4章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	幻杖	9
第二	梦幻杖	18
第三	风神杖	36
第四	豪风神杖	72

特技		
级别	名称	习得条件
1	无双增加	60人击破
2	技型强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	必杀强化	体力维持在50%以上110人击破
4	消费轻减	不消费无双、战斗开始后8分之内击破6名武将

角色专用道具

水镜绢布：魏5章“小田原城の战い”，战斗开始之后不久，提示出现，在前面与丰臣秀赖、曹操、孙坚遭遇，这些敌人要各在1分之内全部击破。必要击破人数：100

月英

攻击类型：技

使用条件：蜀2章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	战戈	9
第二	舞斗戈	18
第三	苍月	37
第四	湖底苍月	75

特技		
级别	名称	习得条件
1	速型强化	60人击破
2	必杀强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	消费轻减	不消费无双、体力维持在50%以上击破3名武将
4	防御强化	战斗开始后6分之内180人击破

角色专用道具

络操り人形：蜀3章“成都の战い”，将全部传令击破，从成都城北侧进入，保证魏延军全部生存，再将真田幸村击破。必要击破人数：300

关平

攻击类型：力

使用条件：战国1章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	斩马刀	9
第二	斩马豪刀	19
第三	飞龙裂空刀	39
第四	神龙升天刀	79

特技		
级别	名称	习得条件
1	体力增加	击破3名武将
2	力型强化	70人击破+击破3名武将
3	经验值增	不消费无双、体力维持在50%，击破3名武将
4	攻击强化	战斗开始后6分之内180人击破

角色专用道具

云长钵卷：战国5章外传“长筱の战い”，护卫骑马队2回之后，将曹仁→周泰击破。必要击破人数：300

星彩

攻击类型：速

使用条件：蜀初期

武器	名称	基本攻击力
第一	叉突矛	9
第二	叉突破矛	19
第三	光晕	38
第四	煌天	76

特技		
级别	名称	习得条件
1	技型强化	击破3名武将
2	速度上升	战斗开始后12分之内80人击破
3	回复无双	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破
4	防御强化	战斗开始后6分之内180人击破

角色专用道具

翼德の首饰蜀1章“上田城の战い”战斗开始后5分之内将脱出地点前出现的张合击破。为了防止赵云败北，在城内立花音千代出现的地点将敌人全部清理干净，以便和他合流）必要击破人数：100，注意：队伍里不能有赵云。

夏侯敦

攻击类型：速

使用条件：魏4章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	朴刀	10
第二	吴钩	21
第三	麒麟牙	42
第四	灭麒麟牙	84

特技		
级别	名称	习得条件
1	体力增加	击破3名武将
2	连击回复	体力维持在30%以上击破3名武将
3	技型强化	体力维持在50%以上110人击破
4	攻击强化	180人击破+击破6名武将

角色专用道具

不臣の眼带：魏6章“陈仓の战い”，战斗开始后6分之内，在朝仓援军第二阵到达前，将お市击破，将城壁据点2处制压。甘宁出击开始后，出现贵重品报告。必要击破人数：200

典韦

攻击类型：技		
使用条件：魏7章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	战斧	11
第二	战迅斧	23
第三	牛头	47
第四	真极牛头	94

特技

级别	名称	习得条件
1	体力增加	击破3名武将
2	攻击强化	战斗开始后12分之内80人击破
3	速型强化	体力维持在50%以上击破4名武将
4	经验值增	不消费无双、体力维持在65%以上击破6名武将

角色专用道具

牙门の旗：魏终章外传“合肥新城の战い”，将任意一处内门突破（或破坏）后，在3分之内将吕布击破。必要击破人数：300

许褚

攻击类型：力		
使用条件：魏1章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	碎棒	11
第二	破碎棒	23
第三	蚩尤碎	46
第四	蚩尤爆布碎	92

特技

级别	名称	习得条件
1	运上升	60人击破
2	体力增加	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	力型强化	体力维持在50%以上击破4名武将
4	回复无双	不消费无双、体力维持在65%以上180人击破

角色专用道具

牛尾の首布：魏4章外传“杂贺の战い”，武田、上杉军出现后、在4分之内将武田信玄、上杉谦信、直江兼续击破。在下达今川义元击破命令之后出现贵重品报告。另外，火计能否成功与入手条件无关。必要击破人数：300（今川登场前达成）

曹操

攻击类型：速		
使用条件：魏7章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	将剑	9
第二	将明剑	19
第三	倚天の剑	38
第四	倚天の奸剑	76

特技

级别	名称	习得条件
1	无双增加	60人击破
2	经验值增	体力维持在30%以上击破3名武将
3	技型强化	体力维持在50%以上击破4名武将

角色专用道具

孟德新书：魏终章“古志城の战い”，战斗开始后5分之内自己将伊达政宗、前田庆次击破。击破后台词出现，出现贵重品报告。必要击破人数：200

夏侯渊

攻击类型：力		
使用条件：魏4章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	碎棍	10
第二	破碎棍	21
第三	九天断	42
第四	金刚九天断	84

特技

级别	名称	习得条件
1	力型强化	60人击破
2	必杀强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	体力增加	100人击破+击破4名武将
4	回复体力	不消费无双、体力维持在65%以上180人击破

角色专用道具

夏侯弓：魏6章外传“凉洲の战い”，战斗开始后8分之内、自己将全部妖术兵长和假曹丕，出现贵重品报告。（将甄姬进军路线上的敌人和敌据点清除干净，假曹丕会优先出现）

张辽

攻击类型：力		
使用条件：魏初期		
武器	名称	基本攻击力
第一	钩镰刀	10
第二	大钩镰刀	21
第三	青龙钩镰刀	43
第四	黄龙钩镰刀	86

特技

级别	名称	习得条件
1	马术强化	50人击破
2	力型强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	无双增加	100人击破+击破4名武将
4	攻击强化	180人击破+击破6名武将

角色专用道具

白马篇：魏3章外传“冀州讨伐战”，战斗开始后在3分之内将服部半藏、风魔小太郎、くのいち击破。必要击破人数：300

司马懿

攻击类型：速		
使用条件：战国6章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	燕扇	8
第二	鹰扇	17
第三	黑羽扇	35
第四	穷奇羽扇	71

特技

级别	名称	习得条件
1	技型强化	60人击破
2	必杀强化	体力维持在30%以上80人击破
3	消费轻减	不消费无双、体力维持在50%以上击破3名武将

角色专用道具

司马法：魏6章“陈仓の战い”，最初不将お市击破，等朝仓援军第一阵到达之后，将城壁上2处据点制压，保证夏侯敦生存，在朝仓军本队到达之前将お市击破。甘宁出阵后，出现贵重品报告。必要击破人数：200

徐晃

攻击类型：技		
使用条件：魏初期		
武器	名称	基本攻击力
第一	大斧	9
第二	豪大斧	19
第三	牙断	39
第四	白虎牙断	79

特技

级别	名称	习得条件
1	回复无双	击破3名武将
2	无双增加	战斗开始后12分之内80人击破
3	体力增加	100人击破+击破4名武将
4	速型强化	不消费无双、体力维持在65%以上180人击破

角色专用道具

武义白布：魏1章“杭濑川の战い”，按照许褚→夏侯渊→张角的顺序将敌人击破。必要击破人数：500
由于这一关需要击破的杂兵人数比较多，在打倒许褚之前，先在许褚旁边的据点刷人。

张合

攻击类型：速		
使用条件：魏2章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	铁钩	[illegible]
第二	飞鹰爪	17
第三	朱雀爪	38
第四	朱雀虹	76

特技

级别	名称	习得条件
1	速度上升	击破3名武将
2	技型强化	70人击破+击破3名武将
3	连击回复	不消费无双、战斗开始后10分之内击破3名武将

角色专用道具

战美の蔷薇：魏2章“天水の战い”，在敌人主力部队出现之后，严防死守，不能让据点陷落，在3处据点防卫成功后出现贵重品报告。必要击破人数：300

甄姬

攻击类型：速		
使用条件：魏6章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	铁笛	8
第二	春后笛	17
第三	月妖	34
第四	月妖日狂	69

特技

级别	名称	习得条件
1	无双增加	60人击破
2	技型强化	70人击破+击破3名武将
3	回复体力	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破

角色专用道具

妖姬の古琴：魏5章“小田原城の战い”，战斗开始后，敌人会大举进攻。这时需要在在10分之内将妲己以外的敌方武将全部击破（包括以援军姿态出现的敌人），之后出现发现贵重品的报告。必要击破人数：200

曹仁

攻击类型：技		
使用条件：战国5章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	牙壁	9
第二	碎牙壁	19
第三	鹤嘴鹏翼	38
第四	凤嘴凰翼	76

特技

级别	名称	习得条件
1	防御强化	击破3名武将
2	特殊强化	体力维持在30%以上80人击破
3	待机回复	不消费无双、战斗开始后10分之内100人击破

角色专用道具

尉缭子：战国6章外传“小田原城决战”。尽快到达司马懿、诸葛亮所在的中央砦，看破空城计→将稻姬、孙尚香击破。必要击破人数：300

曹丕

攻击类型：技

使用条件：魏初期

武器	名称	基本攻击力
第一	双刃剑	9
第二	双刃牙剑	18
第三	灭奏	37
第四	无奏	75

特技

级别	名称	习得条件
1	防御强化	60人击破
2	经验值增	体力维持在30%以上击破3名武将
3	特殊强化	体力维持在50%以上110人击破
4	速型强化	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

典论：魏2章外传“南中侵攻战”，战斗开始后在5分之内将真田幸村、祝融、孟获击破（与是否打倒张合无关），时间很紧需要多杀杂兵，不然无法达成条件。要增加击破数的话，可以在地图以南的敌据点刷人。必要击破人数：400

庞德

攻击类型：力

使用条件：蜀3章外传过关

武器	名称	基本攻击力
第一	双戟	10
第二	顽双戟	21
第三	拔山盖世	43
第四	惊天动地	87

特技

级别	名称	习得条件
1	攻击强化	击破3名武将
2	力型强化	70人击破+击破3名武将
3	经验值增	体力维持在50%以上110人击破
4	必杀强化	不消费无双、战斗开始后8分之内击破5名武将

角色专用道具

决死の棺桶：蜀1章“上田城の战い”，一直跟着赵云走，不要使其陷入苦战求援，这时将张合击破时出现贵重品报告。必要击破人数：300

周瑜

攻击类型：技

使用条件：吴1章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	铁剑	9
第二	斩铁剑	19
第三	古锭刀	38
第四	古锭刀真打	76

特技

级别	名称	习得条件
1	连击回复	60人击破
2	无双增加	70人击破+击破3名武将
3	速型强化	体力维持在50%以上110人击破
4	必杀强化	不消费无双、战斗开始后8分之内击破5名武将

角色专用道具

天下二分の书：吴3章“小谷城の战い”，接近之后出现墙壁爆破事件，等待敌援军到来，之后将包括援军的岛津4人众全部击破，出现贵重品报告。（甘宁、凌统可以不管）

陆逊

攻击类型：技

使用条件：战国3章外传过关

武器	名称	基本攻击力
第一	双剑	9
第二	飞双剑	18
第三	飞燕	37
第四	闪飞燕	74

特技

级别	名称	习得条件
1	速度上升	60人击破
2	技型强化	70人击破+击破3名武将
3	必杀强化	体力维持在50%以上110人击破
4	消费轻减	不消费无双、战斗开始后8分之内击破6名武将

角色专用道具

六韬：战国7章“五丈原の战い”，依靠自己将落石工作部队、前田庆次、伊达政宗击破。必要击破人数：300

太史慈

攻击类型：速

使用条件：吴2章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	双鞭	10
第二	双蛇鞭	21
第三	虎扑殴狼	42
第四	虎扑殴狼改	84

特技

级别	名称	习得条件
1	体力增加	击破3名武将
2	攻击强化	战斗开始后12分之内80人击破
3	特殊强化	体力维持在50%以上110人击破
4	经验值增	不消费无双、体力维持在65%以上击破6名武将

角色专用道具

六十日誓书：吴5章“关ヶ原の战い”，战斗开始后4分之内将全部大筒制压，将稻姬、大乔、孙尚香自己击破（稻姬要击破2次）。必要击破人数：300

孙尚香

攻击类型：速		
使用条件：吴5章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	夏圈	9
第二	圆月圈	18
第三	乾坤圈	37
第四	日月乾坤圈	64

特技

级别	名称	习得条件
1	速度上升	60人击破
2	连击回复	体力60%を维持し击破3名武将
3	无双增加	战斗开始后10分之内击破4名武将
4	技型强化	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

玄德腕轮：吴7章“小牧长久手の战い”，战斗开始之后，敌人部队出现。这时先要救人。将孙权、孙坚救出后，再依靠自己的力量将董卓、司马懿、张合击破。必要击破人数：300

孙坚

攻击类型：速		
使用条件：吴7章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	牙剑	9
第二	狼牙剑	19
第三	天狼剑	39
第四	真天狼剑	78

特技

级别	名称	习得条件
1	攻击强化	60人击破
2	经验值增	70人击破+击破3名武将
3	特殊强化	体力维持在50%以上击破4名武将

角色专用道具

玉玺：吴传终章“古志城の战い”，在15分内进入古志城内城。这一仗基本上要求速攻，如果自己的等级不够，可以使用其他角色代替自己把拦路的敌人清理干净，在进入古志城的时候，就会出现贵重品发现的报告了。必要击破人数：300人

孙权

攻击类型：力		
使用条件：吴7章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	积刃剑	9
第二	大积刃剑	18
第三	皇狼剑	37
第四	白炎皇狼剑	75

特技

级别	名称	习得条件
1	力型强化	击破3名武将
2	防御强化	战斗开始后12分之内80人击破
3	经验值增	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破
4	必杀强化	不消费无双、战斗开始后8分之内击破5名武将

角色专用道具

孙氏の兵法：吴终章“古志城の战い”，将全喷火炮砦制压，与吕布交战将其击破，在北砦东、西门开门后，出现贵重品报告。必要击破人数：300

吕蒙

攻击类型：速		
使用条件：吴3章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	断戟	9
第二	刚断戟	19
第三	虎颚	39
第四	白虎颚	79

特技

级别	名称	习得条件
1	特殊强化	击破3名武将
2	必杀强化	体力维持在30%以上击破3名武将
3	经验值增	不消费无双、体力维持在50%以上击破3名武将

角色专用道具

战国策：吴7章外传“冀州の战い”，战斗开始后在5分之内将第一次出现的本多忠胜击破。如果担心打不过他的话可以降低难度，或者让别人替自己打，打到他快挂的时候换回来。必要击破人数：100

甘宁

攻击类型：速		
使用条件：魏6章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	甲刀	11
第二	甲牙刀	23
第三	霸江	46
第四	霸海	[illegible]

特技

级别	名称	习得条件
1	必杀强化	击破3名武将
2	技型强化	战斗开始后12分之内80人击破
3	速度上升	100人击破+击破4名武将
4	连击回复	不消费无双、战斗开始后8分之内击破6名武将

角色专用道具

鵜鸟の羽：魏7章外传“南中争霸战”，确保连合军全武将生存，将吕布击破（本多军败走与否与此无关）。必要击破人数：400

黄盖

攻击类型：力

使用条件：魏5章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	铁鞭	9
第二	铁碎鞭	19
第三	断河鞭	39
第四	断海鞭	79

特技

级别	名称	习得条件
1	攻击强化	60人击破
2	防御强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	力型强化	体力维持在50%以上击破4名武将
4	经验值增	不消费无双、体力维持在65%以上击破6名武将

角色专用道具

孙吴の酒：魏4章"夷陵の战い"，将第一次出现的夏侯敦或夏侯渊用自力击破（其中一个如果被NPC打倒，将剩下的一个击破也可以得到）。必要击破人数：100

孙策

攻击类型：力

使用条件：吴初期

武器	名称	基本攻击力
第一	旋棍	10
第二	旋括棍	20
第三	小霸王	40
第四	霸王	80

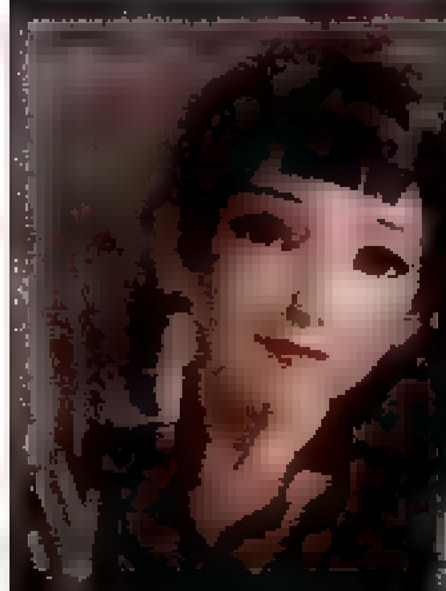
特技

级别	名称	习得条件
1	防御强化	击破3名武将
2	力型强化	战斗开始后12分之内80人击破
3	必杀强化	体力维持在50%以上110人击破
4	经验值增	不消费无双、体力维持在65%以上击破6名武将

角色专用道具

孙膑兵法：吴4章"大坂城の战い"，在战斗开始之后向中央的道路前进，在鸟左近说出"やれやれ…　"的台词字后，回到东边的道上，将孙坚救出再将所有敌方武将自己击破，之前要将必要击破人数达成。必要击破人数：500

大乔



攻击类型：速

使用条件：吴5章外传过关

武器	名称	基本攻击力
第一	樱扇	7
第二	紫禁扇	15
第三	乔美	31
第四	乔美丽	62

特技

级别	名称	习得条件
1	速度上升	60人击破
2	速型强化	70人击破+击破3名武将
3	待机回复	不消费无双、战斗开始后10分之内100人击破

角色专用道具

月光花の发饰：吴4章外传"宛城の战い"，保持德川家康的体力在50%以上，将庞德击破。必要击破人数：300

小乔

攻击类型：速

使用条件：战国3章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	桃扇	7
第二	天宫扇	15
第三	乔佳	31
第四	乔佳丽	63

特技

级别	名称	习得条件
1	技型强化	60人击破
2	运上升	体力维持在30%以上80人击破
3	回复无双	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破

角色专用道具

阳光花の发饰：战国7章外传"金ヶ崎の战い"，剧情发生之后，首先要保证传令兵的安全，不要让他们挂了。传令兵脱出成功之后，在我方援军到来之前将张合、吕布击破，之后就出现贵重品发现的报告。必要击破人数：300

周泰

攻击类型：速

使用条件：吴6章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	弧刀	10
第二	迅弧刀	20
第三	晓	40
第四	宵	81

特技

级别	名称	习得条件
1	体力增加	击破3名武将
2	速度上升	战斗开始后12分之内80人击破
3	技型强化	体力维持在50%以上击破4名武将
4	待机回复	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

青伞盖：吴7章"小牧长久手の战い"，将孙权、孙坚救出后，进入敌人本阵的时候出现贵重品报告。必要击破人数：200

凌统

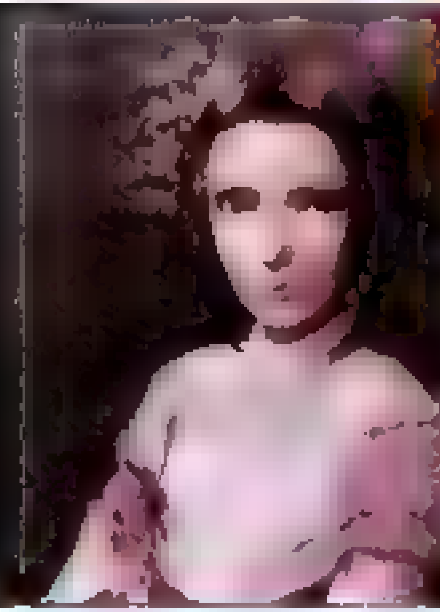
攻击类型：速		
使用条件：战国5章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	两节棍	9
第二	两节烈棍	19
第三	波涛	38
第四	怒涛	76

特技

级别	名称	习得条件
1	速度上升	60人击破
2	技型强化	70人击破+击破3名武将
3	连击回复	不消费无双、战斗开始后10分之内100人击破
4	运上升	不消费无双、战斗开始后8分之内击破5名武将

角色专用道具

仲谋上衣：战国6章“樊城の战い”，首先需要处理掉路上碍事的敌人，在前线连续击破3名武将，之后发生剧情，信长要求进攻水门，这时候立刻到水门那里，首先击破于禁，然后击破张合，之后就会出现贵重品报告了。



貂蝉

攻击类型：技		
使用条件：魏5章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	双锤	8
第二	芙蓉锤	17
第三	丽玉锤	34
第四	金丽玉锤	68

特技

级别	名称	习得条件
1	无双增加	60人击破
2	速型强化	70人击破+击破3名武将
3	回复体力	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破

角色专用道具

奉先髻：魏7章“山崎の战い”，先将敌本阵周围的武将（司马懿、李肃、张英、风鬼）击破，在董卓的台词出现后，将出现的伏兵部队全部自己击破，出现贵重品报告。必要击破人数：100

吕布

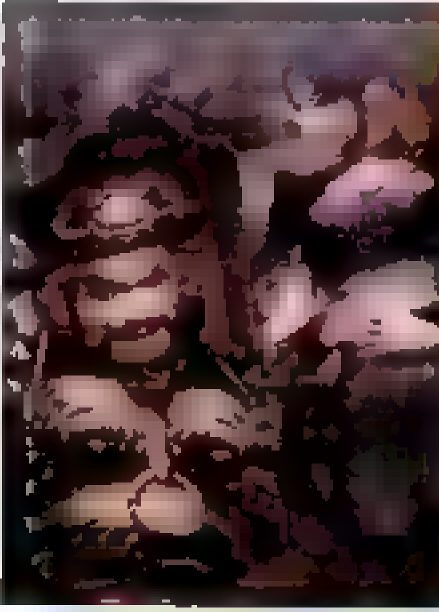
攻击类型：力		
使用条件：在全势力终章外传中将吕布击破		
武器	名称	基本攻击力
第一	铁戟	12
第二	方天戟	25
第三	方天画戟	50
第四	无双方天戟	100

特技

级别	名称	习得条件
1	体力增加	击破3名武将
2	攻击强化	战斗开始后12分之内80人击破
3	马术强化	不消费无双、战斗开始后10分之内100人击破
4	力型强化	不消费无双、战斗开始后8分之内击破6名武将

角色专用道具

飞将铠：吴终章外传“赤壁の战い”，战斗开始后在9分之内将1000人击破（可在伊达政宗旁边的据点刷人。推荐2人同打）必要击破人数：1000



董卓

攻击类型：力		
使用条件：战国4章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	狱刀	11
第二	炼狱刀	22
第三	罗刹	44
第四	阿修罗	89

特技

级别	名称	习得条件
1	体力增加	击破3名武将
2	力型强化	70人击破+击破3名武将
3	待机回复	不消费无双、战斗开始后10分之内100人击破

角色专用道具

九锡：战国3章“九州の战い”，在敌人的军团出现之后，按照岛左近→小乔→阿国的顺序把他们逐一击破，注意顺序，如果打错了的话可是得不到道具的。将这些敌人击破之后，就会出现贵重品的报告了。必要击破人数：300

袁绍

攻击类型：技		
使用条件：蜀5章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	宝剑	9
第二	大宝剑	18
第三	霸道剑	37
第四	真霸道剑	75

特技

级别	名称	习得条件
1	速型强化	60人击破
2	防御强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	经验值增	不消费无双、战斗开始后10分之内击破3名武将
4	运上升	不消费无双、体力维持在65%以上击破5名武将

角色专用道具

霸道铠：蜀7章外传“西凉の战い”在开始地点将敌人清理干净之后，在地图西南的地方刷人，等董卓出现之后将其击破。必要击破人数：300

张角

攻击类型：技		
使用条件：战国3章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	妖杖	8
第二	南仙杖	16
第三	火神杖	32
第四	轰火神杖	64

级别	名称	习得条件
1	运上升	60人击破
2	回复体力	体力维持在30%以上击破3名武将
3	速型强化	体力维持在50%以上110人击破
4	必杀强化	不消费无双、战斗开始后8分之内击破5名武将

角色专用道具

太平要术：战国5章“官渡の战い”，战斗开始后在4分之内将貂蝉、妖术兵长、金鬼全部击破。必要击破人数：300

孟获

攻击类型：力		
使用条件：蜀4章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	蛮拳	11
第二	玄甲拳	23
第三	兽王	47
第四	百兽王	94

级别	名称	习得条件
1	力型强化	60人击破
2	体力增加	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	运上升	体力维持在50%以上击破4名武将
4	经验值增	不消费无双、体力维持在65%以上击破6名武将

角色专用道具

南中王の王冠：蜀6章外传“手取川の战い”，剧情发现之后，剑豪众受到敌人的威胁，这时要将有威胁的敌人全部击破，确保全剑豪众生存，要击破的敌人有稻姬、张合、吕布。必要击破人数：300

祝融

攻击类型：力		
使用条件：蜀4章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	投弧刃	9
第二	飞影刃	19
第三	火焰	39
第四	业火	79

级别	名称	习得条件
1	攻击强化	击破3名武将
2	力型强化	战斗开始后12分之内80人击破
3	必杀强化	体力维持在50%以上110人击破
4	消费轻减	不消费无双、战斗开始后8分之内击破6名武将

角色专用道具

火神の羽：蜀5章外传“街亭の战い”，在夹击成功前将孙尚香击破。必要击破人数：300

左慈

攻击类型：速		
使用条件：全势力剧本通关		
武器	名称	基本攻击力
第一	咒符	12
第二	神仙符	24
第三	荒天导符	49
第四	冥天照符	98

级别	名称	习得条件
1	经验值增	击破3名武将
2	攻击强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	无双增加	体力维持在50%以上击破4名武将
4	技型强化	不消费无双、体力维持在65%以上击破6名武将

角色专用道具

遁甲天书：魏终章“古志城の战い”将吕布击破。吕布的势力不可小视，实在不行就降低游戏的难度，只要打败了吕布就会出现贵重品的报告。必要击破人数：300

真田幸村

攻击类型：技		
使用条件：蜀3章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	十文字枪	10
第二	赤龙枪	20
第三	红牙飞燕	40
第四	炎枪素戋鸣	80

级别	名称	习得条件
1	攻击强化	击破3名武将
2	防御强化	战斗开始后12分之内80人击破
3	速型强化	体力维持在50%以上击破4名武将
4	连击回复	不消费无双、战斗开始后8分之内击破6名武将

角色专用道具

六文钱：蜀7章“江户城の战い”，战斗开始后8分之内将张飞、关羽击破。必要击破人数：300

前田庆次

攻击类型：力		
使用条件：吴6章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	二又矛	12
第二	战神乐	24
第三	豪气皆朱枪	48
第四	天之琼眸	96

特技

级别	名称	习得条件
1	攻击强化	60人击破
2	马术强化	体力维持在30%以上70人击破
3	力型强化	110人击破+击破4名武将

角色专用道具

庆次道中日记：吴3章外传“建业城の战い”，使用前田庆次将董卓、甄姬、伊达政宗击破。

织田信长

攻击类型：技		
使用条件：战国初期		
武器	名称	基本攻击力
第一	鬼切	9
第二	压し切长谷部	18
第三	妙法千五村正	37
第四	蛇之麁正	75

特技

级别	名称	习得条件
1	特殊强化	60人击破
2	防御强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	经验值增	不消费无双、体力维持在50%以上击破3名武将
4	无双增加	160人击破+击破6名武将

角色专用道具

敦盛绘卷：战国1章“　州の战い”在曹丕出现前，按照下面1～3的顺序进行：1、将东边的关平救出；2、将徐荣、小川佑忠击破，从城西侧出去；3、向地图中央前进，途中500人斩达成，途中让黄忠军将石田三成击破。之后接近黄忠，“よーし、反击の时……”的会话发生之后，出现贵重品报告。必要击破人数：500

明智光秀

攻击类型：速		
使用条件：战国初期		
武器	名称	基本攻击力
第一	业物	9
第二	备前近景	19
第三	数珠丸恒次	39
第四	灵剑布都御魂	78

特技

级别	名称	习得条件
1	马术强化	50人击破
2	速度上升	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	防御强化	100人击破+击破4名武将
4	技型强化	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

爱宕百韵：战国4章“潼关の战い”，不要让岛左近落马，击破张辽，到达脱出地点的瞬间出现贵重品报告。必要击破人数：500

石川五右卫门

攻击类型：力		
使用条件：蜀4章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	石割り	11
第二	岩割り	22
第三	狱崩し	45
第四	魁伐折罗	90

特技

级别	名称	习得条件
1	体力增加	60人击破
2	力型强化	70人击破+击破3名武将
3	必杀强化	体力维持在50%以上110人击破
4	回复体力	不消费无双、体力维持在65%以上180人击破

角色专用道具

千鸟香炉：蜀?章“长谷堂の战い”，敌人会以密集方式围攻。这时不要去管敌人的增援部队，直接去找到诸葛亮，然后把他击破，路上不要忘记刷人。打倒诸葛亮之后就出现发现贵重品的情报。必要击破人数：300

上杉谦信

攻击类型：力		
使用条件：战国7章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	七握刀	11
第二	七支灵刀	22
第三	姬鹤一文字	44
第四	天丛云	88

特技

级别	名称	习得条件
1	必杀强化	击破3名武将
2	力型强化	70人击破+击破3名武将
3	防御强化	战斗开始后10分之内110人击破
4	经验值增	不消费无双、体力维持在65%以上击破6名武将

角色专用道具

马上杯：战国终章“古志城の战い”战斗开始后8分之内，将全瞑火炮岩制压。必要击破人数：500

お市

攻击类型：技		
使用条件：魏6章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	剑玉·梅	8
第二	剑美玉·樱	16
第三	如意宝珠·兰	33
第四	木花开耶·菊	66

特技

级别	名称	习得条件
1	无双增加	60人击破
2	待机回复	70人击破+击破3名武将
3	速型强化	不消费无双、战斗开始后10分之内100人击破

角色专用道具

小豆袋：魏5章外传“五关突破战”，战斗开始后在6分之内与貂蝉连合，之后清理完足够的杂兵，然后将董卓击破，吕布出现后，出现贵重品报告。必要击破人数：300

阿国

攻击类型：技		
使用条件：战国3章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	番伞	8
第二	舞伞	16
第三	流泉月花	32
第四	日向天钿女	64

特技

级别	名称	习得条件
1	无双增加	60人击破
2	速型强化	70人击破+击破3名武将
3	运上升	不消费无双、战斗开始后10分之内击破3名武将
4	回复体力	不消费无双、体力维持在65%以上180人击破

角色专用道具

劝进帐：战国4章外传“汜水关の战い”，在这一章开始之后，过了没多久敌人的输送部队会出现。这时候不要去管敌人的武将，直接将全部输送部队击破，再将吕布击破，之后出现贵重品的情报。必要击破人数：150

[illegible]

攻击类型：技		
使用条件：吴4章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	穴苦无	9
第二	回旋苦无	18
第三	烈风圆旋刃	36
第四	绝不知火	72

特技

级别	名称	习得条件
1	速度上升	击破3名武将
2	特殊强化	体力维持在30%以上80人击破
3	回复体力	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破

角色专用道具

黄熟香：吴5章外传“姉川の战い”，战斗开始后在5分之内刷满100人，孙策与大乔合流后，亲卫队出现。必要击破人数：100

杂贺孙市

攻击类型：技		
使用条件：蜀2章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	种子岛	9
第二	纪州国友	19
第三	极乐阿弥陀	38
第四	狱焰火具土	77

特技

级别	名称	习得条件
1	待机回复	60人击破
2	速型强化	70人击破+击破3名武将
3	运上升	不消费无双、战斗开始后10分之内100人击破

角色专用道具

杂贺胴服：蜀4章“南中の战い”，战斗开始后，敌人会全面进攻孟获的部队，这时候要在8分之内救援孟获军全员成功，在救援的时候不要忘记在有据点的地方刷人，必须刷够数量再救援成功才会出现贵重品的情报。必要击破人数：300

武田信玄

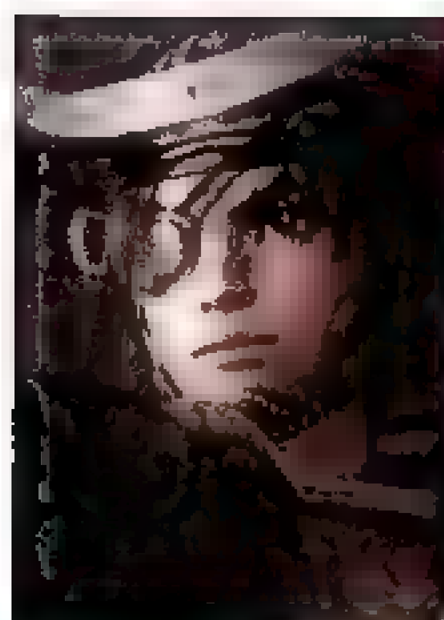
攻击类型：技		
使用条件：战国7章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	将配	11
第二	信玄配	23
第三	风林火山	46
第四	天孙降临	92

特技

级别	名称	习得条件
1	防御强化	击破3名武将
2	经验值增	体力维持在30%以上击破3名武将
3	体力增加	100人击破+击破4名武将
4	特殊强化	不消费无双、体力维持在65%以上180人击破

角色专用道具

武田军旗：战国终章“古志城の战い”，将吕布击破后，在3分之内击破妲己。必要击破人数：500



伊达 政宗

攻击类型：速		
使用条件：蜀5章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	阵太刀	9
第二	鞍切景秀	19
第三	倭刀蓬莱	38
第四	大霸狩	76

特技

级别	名称	习得条件
1	速度上升	60人击破
2	回复体力	70人击破+击破3名武将
3	技型强化	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破

角色专用道具

独眼龙の烟管：蜀6章外传“虎牢关の战い”，在战斗开始后10分之内将曹仁、貂蝉、司马昭击破。这个道具的取得与火计成功与否没有关系，失败了也无所谓。必要击破人数：100

浓姬

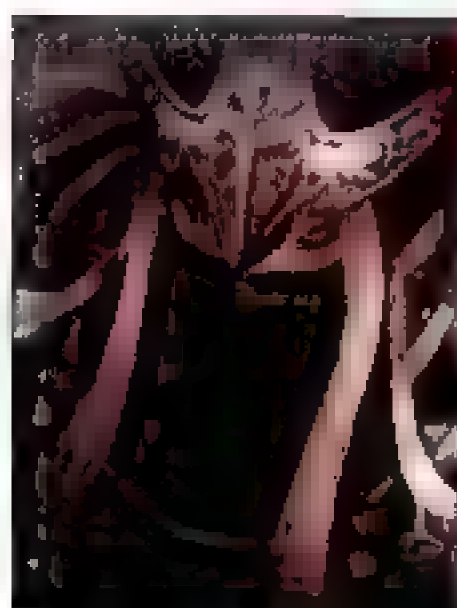
攻击类型：速		
使用条件：吴3章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	蜘蛛	8
第二	蜈蚣	17
第三	蝴蝶	34
第四	蛭子	68

特技

级别	名称	习得条件
1	技型强化	60人击破
2	速度上升	70人击破+击破3名武将
3	回复体力	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破

角色专用道具

道三の小刀：吴2章外传“常山の战い”，输送部队出现，之后敌人会集中攻击这些部队。此时需要保证这些部队不被敌人消灭，护送他们到达指定的地点，在全部输送部队移动成功之后，出现发现贵重品的报告。（风魔小太郎不用去管，打不打死他与完成任务无关）。必要击破人数：300



服部 半藏

攻击类型：技		
使用条件：吴初期		
武器	名称	基本攻击力
第一	锁镰	9
第二	首狩镰	18
第三	飞龙虚抓	37
第四	暗牙黄泉津	74

特技

级别	名称	习得条件
1	无双增加	60人击破
2	待机回复	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	速度上升	体力维持在50%以上击破4名武将
4	速型强化	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

伊贺流忍术书：吴6章“合肥の战い”，引诱敌前线部队成功后，将前田庆次和甄姬击破，之后将桥破坏。成功后将曹仁击破，最后将周泰击破（都要自己去做）。必要击破人数：300

森 兰丸

攻击类型：力		
使用条件：吴1章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	野太刀	9
第二	不动行光	18
第三	霸王友成	37
第四	神剑カムド	75

特技

级别	名称	习得条件
1	特殊强化	60人击破
2	体力增加	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	回复无双	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破
4	必杀强化	不消费无双、战斗开始后8分之内击破5名武将

角色专用道具

善邻国宝记：吴2章“长坂の战い”，战斗开始后在7分之内将陆逊以外的敌方武将全部击破，同时不要忘记在路是被人数刷全。在只剩下陆逊的时候就出现贵重品报告。必要击破人数：300

丰臣 秀吉

攻击类型：技		
使用条件：战国初期		
武器	名称	基本攻击力
第一	三节棍	9
第二	三铁棍	18
第三	三天钟鬼	36
第四	三贵宇津皇子	73

特技

级别	名称	习得条件
1	运上升	60人击破
2	速型强化	70人击破+击破3名武将
3	速度上升	战斗开始后10分之内击破3名武将
4	经验值增	不消费无双、体力维持在65%以上击破6名武将

角色专用道具

信长の草履：战国终章外传“白帝城の战い”，将敌方武将各个击破，前往白帝城，再将隐形鬼击破。

今川义元

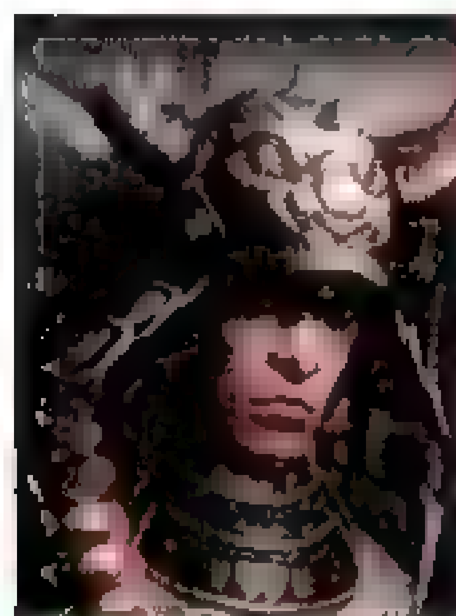
攻击类型：力		
使用条件：魏4章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	蹴鞠	7
第二	蹴雅鞠	15
第三	蹴霸将鞠	30
第四	意富加牟豆美	60

特技

级别	名称	习得条件
1	无双增加	击破3名武将
2	马术强化	体力维持在30%以上70人击破
3	特殊强化	体力维持在50%以上击破4名武将

角色专用道具

枕草子：魏4章“夷陵の战い”先将架桥工作部队击破，之后庞统开始逃亡。这时开始追击，尽量快地追上他，也可以在石兵八阵内将庞统击破。必要击破人数：150



本多忠胜

攻击类型：力		
使用条件：全势力7章外传		
武器	名称	基本攻击力
第一	豪枪	12
第二	虎斩枪	25
第三	人间无骨	50
第四	斗尖荒覇吐	100

特技

级别	名称	习得条件
1	力型强化	击破3名武将
2	体力增加	战斗开始后12分之内80人击破
3	防御强化	体力维持在50%以上击破4名武将
4	经验值增	不消费无双、体力维持在65%以上击破6名武将

角色专用道具

鹿角胁立兜：战国7章“五丈原の战い”，将妲己以外的敌方武将全部击破。必要击破人数：300
另外这个角色的取得方法是要在全部势力的第7章外传中，使本多忠胜感服。在游戏里，他和吕布的获得都需要拿出诸葛亮收服孟获的精神才能完成。

稻姬

攻击类型：速		
使用条件：吴5章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	长弓	8
第二	大梓弓	17
第三	与一弓滋藤	35
第四	天之麻迦古弓	71

特技

级别	名称	习得条件
1	防御强化	击破3名武将
2	特殊强化	体力维持在30%以上80人击破
3	待机回复	不消费无双、战斗开始后10分之内100人击破

角色专用道具

白钵卷：吴6章外传“大坂湾の战い”敌援军本庄繁长和陈兰出现之前，使我方全军（今川除外）到达前田庆次处。（最初先将敌本阵北侧陆地时间的敌将击破比较好）必要击破人数：300

德川家康

攻击类型：力		
使用条件：吴初期		
武器	名称	基本攻击力
第一	筒枪	9
第二	炮烙枪	19
第三	枪炮烙震	38
第四	煌刃荻加武	76

特技

级别	名称	习得条件
1	马术强化	50人击破
2	特殊强化	体力维持在50%以上110人击破
3	防御强化	战斗开始后10分之内击破4名武将
4	必杀强化	不消费无双、战斗开始后8分之内击破5名武将

角色专用道具

贞观政要：吴1章“定军山の战い”，战斗开始后在10分之内，将马超、森兰丸以外武将击破(包括伏兵)击破，等兰丸突击孙策的情节出现后，出现贵重品报告。必要击破人数：200(注意队伍里不能有孙策)。

石田三成

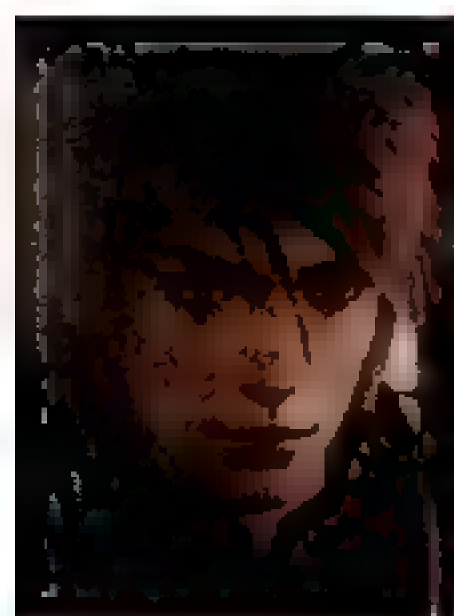
攻击类型：速		
使用条件：魏2章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	义扇	9
第二	藤舞踊	18
第三	嘉瑞招福	36
第四	志那都神扇	72

特技

级别	名称	习得条件
1	消费轻减	60人击破
2	技型强化	体力维持在30%以上击破3名武将
3	体力增加	100人击破+击破4名武将
4	无双增加	战斗开始后6分之内180人击破

角色专用道具

三献茶：魏3章“夏口の战い”，一开始立即将程普击破，把孙策引到地图右侧，森兰丸出现后将其击破。必要击破人数：300



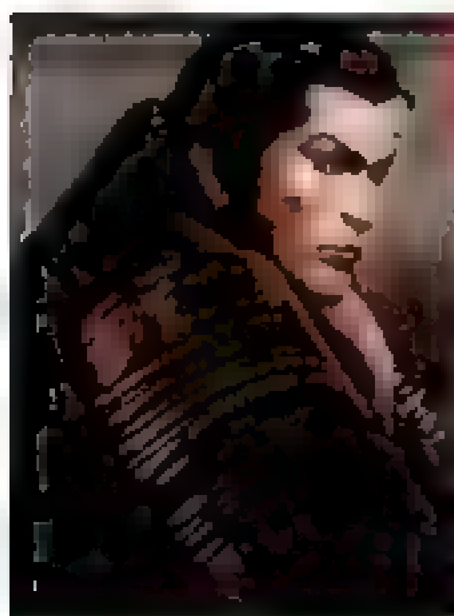
浅井长政

攻击类型：力		
使用条件：魏6章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	锥矛	10
第二	苍骑士	20
第三	圣枪舶来钢	41
第四	偃王八千戟	82

特技		
级别	名称	习得条件
1	必杀强化	击破3名武将
2	消费轻减	体力维持在30%以上80人击破
3	速度上升	体力维持在50%以上击破4名武将
4	特殊强化	不消费无双、战斗开始后8分之内击破6名武将

角色专用道具

小谷の赏牌：魏7章“山崎の战い”，战斗开始后在3分之内将诸葛亮、司马懿击破，就会出现贵重品发现的情报。接近诸葛亮时不能让弓兵出现。必要击破人数：100（战斗开始后3分之内）



岛左近

攻击类型：速		
使用条件：吴3章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	战场刀	9
第二	同田贯	19
第三	斩轰一闪刀	39
第四	猛壬那刀	79

特技		
级别	名称	习得条件
1	防御强化	50人击破
2	消费轻减	体力维持在30%以上击破3名武将
3	特殊强化	体力维持在50%以上110人击破

角色专用道具

影目录：吴终章外传“赤壁の战い”，首先将南部地区制压，在战斗开始后15分之内使火计成功，着火之后，就可以将伊达政宗击破了。在击破之后，出现贵重品信息的情报。必要击破人数：300

岛津义弘

攻击类型：力		
使用条件：蜀初期		
武器	名称	基本攻击力
第一	丸太槌	11
第二	大铁槌	23
第三	豪打波碎	46
第四	大锤伊武岐	92

特技		
级别	名称	习得条件
1	马术强化	50人击破
2	攻击强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	体力增加	100人击破+击破4名武将
4	力型强化	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

花札猪鹿蝶：蜀2章外传“南中突破战”，战斗开始后敌人会进攻过来，这时候要在6分之内，按照提示，将敌人引进埋伏地点，使伏兵之计成功，再将张合击破。必要击破人数：300

立花訚千代

攻击类型：力		
使用条件：蜀1章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	稻妻刀	9
第二	雷霆剑	18
第三	鸿爪迅雷	36
第四	雷钢须世理	72

特技		
级别	名称	习得条件
1	速度上升	击破3名武将
2	无双增加	战斗开始后12分之内80人击破
3	特殊强化	体力维持在50%以上110人击破
4	回复无双	不消费无双、体力维持在65%以上180人击破

角色专用道具

道雪具足：蜀5章“吴郡の战い”，战斗开始后在7分之内将全部空城的伏兵看破，解救袁绍，将诸葛亮和董卓击破，出现贵重品报告。必要击破人数：300

直江兼续

攻击类型：技		
使用条件：战国7章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	宝剑	9
第二	独钴剑	18
第三	伏鬼兼光	36
第四	神直毗御剑	72

特技		
级别	名称	习得条件
1	无双增加	60人击破
2	特殊强化	体力维持在30%以上80人击破
3	消费轻减	不消费无双、体力维持在50%以上击破3名武将

角色专用道具

直江状：战国5章“官渡の战い”，战斗开始后我方被幻术影响变成敌军，在3分之内击破幻术兵长，再将貂蝉和大乔击破。必要击破人数：300

ねね

攻击类型：速		
使用条件：魏3章外传过关4分		
武器	名称	基本攻击力
第一	飞刀	9
第二	苍空牙	18
第三	天升翼刃	36
第四	丰玉翔小太刀	72

特技

级别	名称	习得条件
1	速度上升	击破3名武将
2	运上升	体力维持在30%以上70人击破
3	技型强化	体力维持在50%以上击破4名武将
4	待机回复	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

太阁记：魏终章外传“合肥新城の战い”，首先要清理敌人，确保我方全部武将生存，不能挂掉任何人。之后依靠自己的力量将前田庆次和吕布击破，之后就会出现贵重品的情报。必要击破人数：500

风魔小太郎

攻击类型：速		
使用条件：吴2章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	铁笼手	[illegible]
第二	刃金笼手	19
第三	魔迅铁甲	38
第四	暗御津破	77

特技

级别	名称	习得条件
1	速度上升	击破3名武将
2	特殊强化	体力维持在30%以上80人击破
3	连击回复	不消费无双、战斗开始后10分之内击破3名武将

角色专用道具

风魔血判状：吴6章“合肥の战い”， 不能引彻权前军入合肥，失败信息出现之后自己将甄姬、前田庆次击破，之后不能破坏小师桥，任由剧情继续发展。最后要依靠自己的力量将曹仁击破。必要击破人数：300

宫本武藏

攻击类型：技		
使用条件：蜀6章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	双剑	11
第二	无念无想	23
第三	天地圆明刀	47
第四	石裂岩刃剑	95

特技

级别	名称	习得条件
1	攻击强化	60人击破
2	速型强化	70人击破+击破3名武将
3	连击回复	不消费无双、战斗开始后10分之内击破3名武将

角色专用道具

五轮书：蜀6章“虎牢关の战い”1000人斩达成

[illegible]

攻击类型：技		
使用条件：全部剧本通关		
武器	名称	基本攻击力
第一	堕落	9
第二	享乐	18
第三	倾国	30
第四	崩国	73

[illegible]

级别	名称	习得条件
1	防御强化	击破3名武将
2	连击回复	体力维持在30%以上击破3名武将
3	特殊强化	体力维持在50%以上110人击破
4	无双增加	战斗开始后6分之内180人击破

角色专用道具

杀生石：战国2章外传“川中岛の战い”，石兵八阵内敌伏兵出现后东南要开门，立即即司马懿击破，再将八阵内的敌方武将击破，确保民兵的安全，才能取得贵重品。必要击破人数：200

远吕智

攻击类型：力		
使用条件：除远吕智以外全部角色出现		
武器	名称	基本攻击力
第一	黑绳	12
第二	叫唤	24
第三	焦热	48
第四	无间	97

特技

级别	名称	习得条件
1	特殊强化	60人击破
2	经验值增	体力维持在30%以上击破3名武将
3	回复无双	不消费无双、战斗开始后10分之内击破3名武将
4	攻击强化	160人击破+击破6名武将

角色专用道具

神变鬼毒酒：战国终章外传“白帝城の战い”，战斗开始后，在8分之内制压白帝城，之后自己将出现的伏兵和武将全部击破。必要击破人数：200（战斗开始后8分之内）

用枪弹贯穿敌人的心脏

PSP	SCEA	2007.10.04
	AVG	1-4人/49.9美元
虹吸战士 洛根之影		704K

第一章 沉痛的罪恶

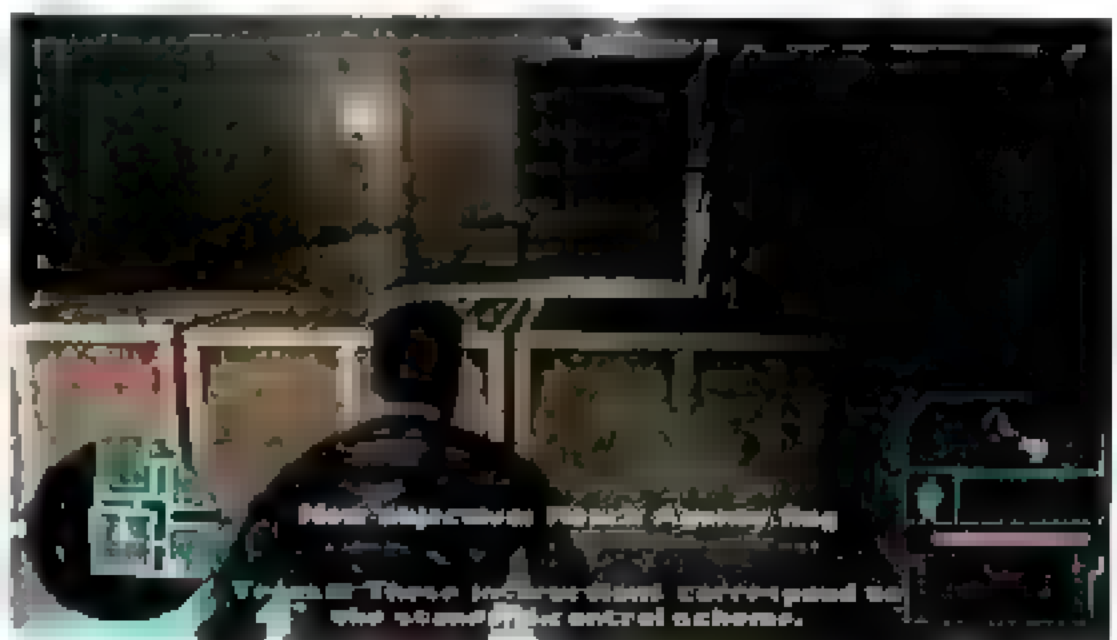
刚一上来就是在飞机上进行战斗，战斗目的很简单那就是消灭左右两边的两个导弹发射仓。当屏幕下方出现任务完成的提示后，等待一小段时间会自动进入下一个情节。

消灭导弹仓附近的敌人后，直升飞机会将Gabe放到船的甲板上，然而这就意味着我们将要和敌人直接进行正面冲突，通过这里后通过梯子向上走，遇到能够激活的舱门一定要使用上键进行激活，一些舱门内会有一些好用的武器，和重要文件。一路向上来到顶层后向右走消灭四个敌人，从右边的梯子一路向下，随后消灭一些敌人就会来到一个类似于百叶窗的地方，在这里按上键激活后连续按☒键打开窗子就会找到先前潜入的同伴，与其对话后完成初始关卡。

剧情结束后进入1-2，我们的GABE LOGAN在一个类似于海上油田的地方，我们的目地就是要通

过这里来到最顶端，沿着小地图的指示走，一路通过各种梯子必须要的时候会进行RTL的使用。通过最顶层的移动平台来到另外一面，在另外一面通过

梯子来到最顶层开启开关，这时Teresa的飞机会过来，然而恐怖分子却用炮将飞机击落Teresa生死未卜。剧情之后使用AZL移动到最下层的飞机坠毁之地，这里需要小心地面上的火焰，在地图三角提示之处推动cart，打开全新的通路在推动第一个的时候会有敌人从上面落下来，需要小心，因为近距离的时候敌人的攻击力会格外的强。移动上坠毁的飞机处，连续消灭多个从AZL上滑落下来的敌人后即可触发剧情，Teresa生还。



剧情之后GABE LOGAN从高处跳落到海中。1-3开始最初的任务就是连续炸毁多艘恐怖分子的小船。两艘船的炸毁方式大致相同，都是先登上小船，之后来到船顶拿取炸弹后，进入船舱内部，在船舵的位置安装炸弹，安装炸弹后就会给出20秒的时间用来逃生，需要迅速离开小船一定距离，不然的话就会被炸死。炸毁第二艘船后通过上前方的大洞进入油轮内部，消灭敌人后进入左上方的电源管理仓，由于电源被接通，所以里面的水都是带电的不能潜入，所以在右侧按L键切换到放大模式后射击左侧的电源箱，将绿灯打至红灯状态。红灯状态后电源被关，下水游到对面，上去后重新将电源由红灯变成绿灯状态。通过通路来到尽头处开启阀门

后过关。

进入通道内，在尽头处，射击右边的通道门锁，将其打开后从通道爬到里面，随后将自动会发生剧情。剧情结束之后GABE LOGAN需要脱离这个地方，一路直行消灭所有敌人后进入电梯，剧情之后进入BOSS战，BOSS是Fahid，消灭他的方法很简单，隐藏在掩体之后随时出来打几枪就能够将其消灭。

第二章 与君同行

第二章基本上都是在水中完成，由于在水中移动速度很慢，而且还对武器有特殊的限制，所以玩家们可能会感到有些不适应，水中的武器大多数都是射钉类，在水中可以走直线，虽然很慢，但是杀伤力相比普通武器来说要略微差些，所以需要一定的适应过程，进入关卡后先消灭所有的敌人后跟随同伴的船体一路前行，在路上要帮助它拉开碍事的水下地雷，靠近带有提示的地雷后激活QTE进行拉动。拉开两个后带上红外线眼镜，会发现正前方的墙壁上有3个黄色的提示，这里需要GABE LOGAN去敲击这些墙壁寻找薄弱的地方，其实真正薄弱的地方在3个缺陷的下面，直接来到哪里敲击即可。敲击之后同伴会对这里进行破坏，而我们所要做的就是不断消灭前来袭击的敌人，随后通过碎裂口进入海地基地内部。

来到2-2后，首先消灭对面的两个敌人，之后游过去，上岸后在第一个地方开启开关，这时会打开4个类似于涡轮发动机一样的东西，跳到海里后

将这4个东西全部摧毁。随后水位上升，来到提示点进入缺口处打开舱门后一路前行，在第二个舱门处进入全新区域触发剧情，剧情结束后一路向下，来到第二个导弹的水下位置，在最底端Remove Cover，随后来到另外一处指定位置Raise missile，随后再次回到导弹入手爆弹。完成任务后返回提示位置，炸毁大门任务完成。

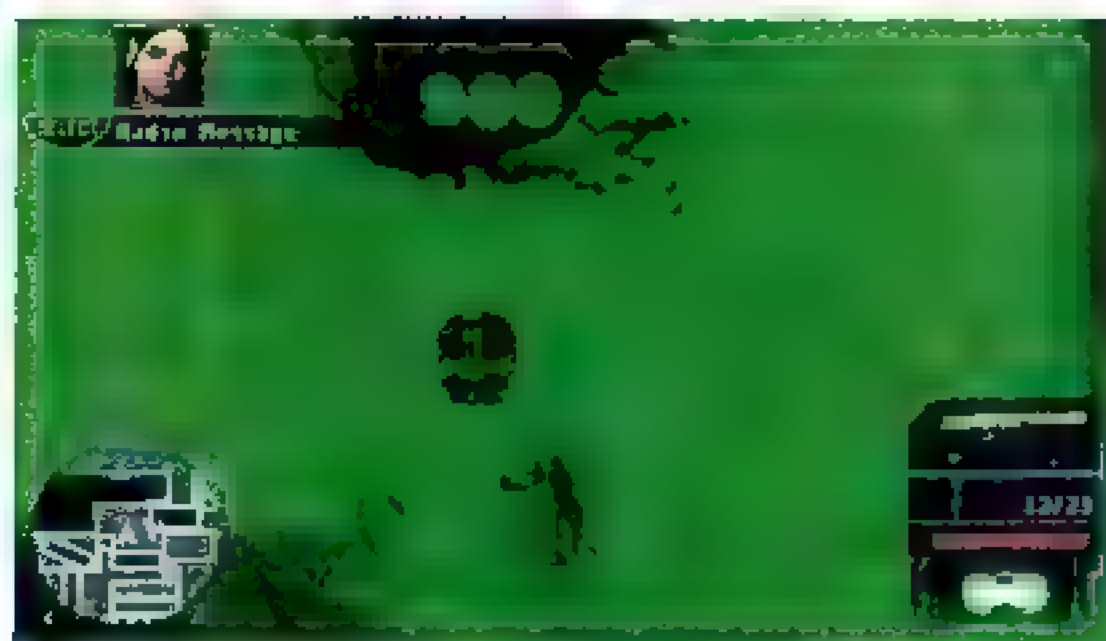
完成救出同伴的剧情后，来到一处地点，这时只需要GABE LOGAN在上面，按下开关后同伴会来到下面的指定位置，此时按下SELECT后随机按键拉下开关，当全部开关都按下后进入小BOSS战——Sergerey，一定需要注意的是千万不要打碎后面的玻璃，不然的话任务就会失败。

进入2-4后首先跟随同伴移动到水下工作艇的位置,之后就会一同离开这里，不过在离开之前还是有一个小小的BOSS战十分简单，总体流程就是敌人的水下潜艇会一直攻击同伴的工作艇，敌人的潜艇上面有三个舱门,将其全部打开就会让它进水从而损坏,但是手里的武器却不能够攻击到它,所以只好利用从上面掉下的深水炸弹来对付它，在它的周围会掉下一些深水炸弹，攻击深水炸弹就会让船停止一段时间,此时我们就要靠上前去扒开一个舱

门,所以这里速度一定要快,而且还需要注意一些敌兵的骚扰。将三个舱门全部扒下来之后任务完成。

第三章 失踪的同伴

此关一上来就面临着一场恶斗，我们首先要从水下前行一直到尽头处登陆左边的石阶。一路向前杀到尽头，在尽头的对面是一间房子，但是房内都是敌人，在掩体背后消灭所有敌人使用RTL从窗子内部进入。沿路一直来到楼顶，从楼顶层再次进入另外一处房间，来到提示点处触发剧情。触发剧情之后玩家在前进的时候最好戴上红外线眼镜，因为从此刻开始，路上会有很多的拦线炸弹，一定要小心，看到炸弹后一定要用枪射击它们的端子处。一路厮杀到尽头按下水闸开关后，跳入水内走到提示点打开水闸，回去重新按下开关，水位上涨。原路

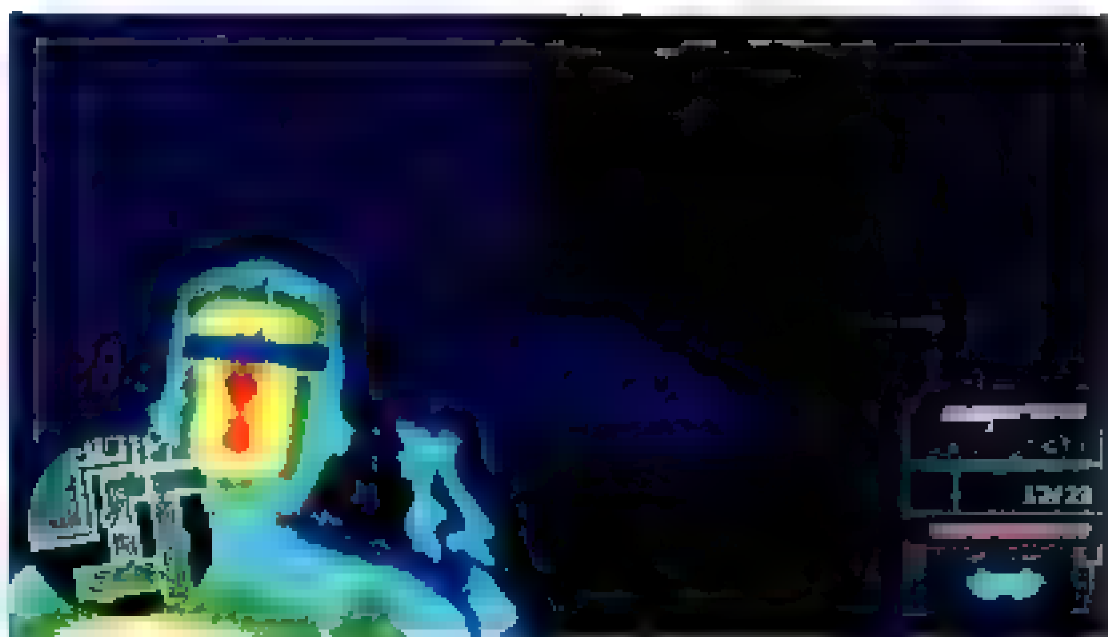


返回，此时路上出现了许多身穿防弹衣的敌人，最好能够枪枪打头，不然很难杀死。走过桥后，一路向前注意隐藏的栏线炸弹。进入民宅后触发剧情。

剧情过后就是一个小BOSS战，这个战斗的目的很简单，有一辆不断射击的装甲车阻挡着我们前进的道路，装甲车旁边会有2-3个敌人在旁边进行干扰。你的目的就是让民兵们能够有机会炸掉装甲车。射击装甲车的炮台将其的血打没后，按下SELECT让民兵们去安装C4，此时一定要清理干净旁边的敌人，不然的话民兵一死任务失败，消灭装甲车后任务完成。

进入3-2后一开始就是一个QTE系统如果按错键就会被杀死，成功之后发生剧情，随后就是一系列的屋内大战。虽然有伙伴帮助但是一样需要小心谨慎。一边消灭敌人一边前进，这里同样会有许多栏线地雷，需要小心谨慎，前进到一半的时候会发生掩护同伴的剧情，这个屋子内由于都是木质墙壁，所以带上热能眼镜就能够在敌人没有移动到屋子内部的时候将其消灭。此处不必担心会迷路，只要跟着同伴前进就可以。

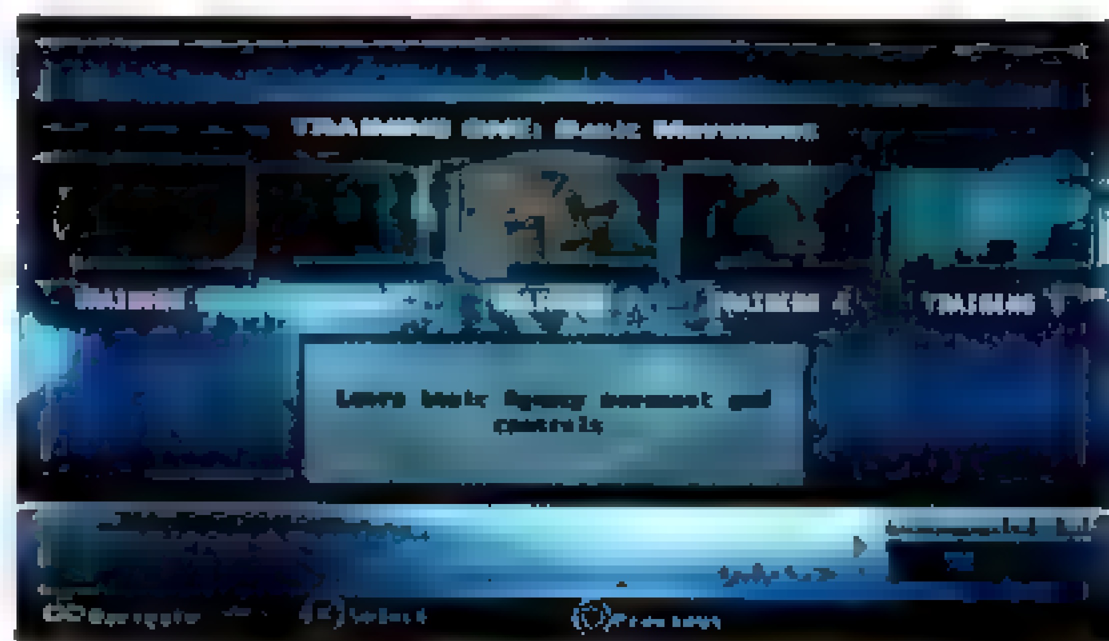
进入3-3后此关整体模式与3-1相同，需要小



心的就是缆线地雷，当前到指定位置时就会触发剧情，由于人质在里面所以进门的时候一定要快速地消灭第一个敌人，不要让他伤害到人质，因为人质一死就会GAMEOVER。救下人质后就会进入BOSS战，需要消灭一个飞机，GABE LOGAN本身对飞机造成伤害不会有多高，但是同伴所持的火箭筒可就不一样了。GABE LOGAN本身的任务就是自己去引诱飞机，飞机攻击自己的时候按下SELECT键让同伴对飞机进行打击，反复几次即可成功。

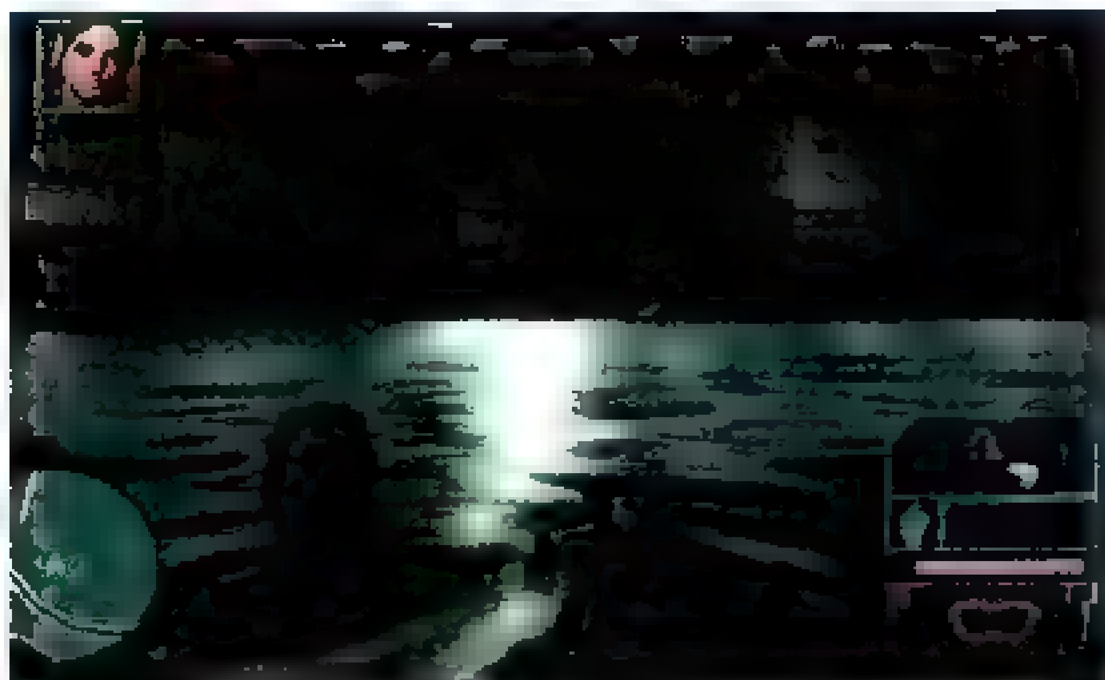
第四章 这才是"反击"

游戏一开始GABE LOGAN被俘，一个军人来对其进行审讯，审讯的时候是一个QTE游戏，根据提示按键，如果失败的话就会进入一个被关进牢中的剧情，无论成功还是失败都不会影响游戏的进行，不过如果失败的话会看到GABE LOGAN不穿战斗服的样子。进入牢中的话等着巡逻的过来，在他靠近牢门的时候将其杀死，得到钥匙后开门，出来之后来到正中央的看管室内获得所有初始装备。剧情过后敌人得知GABE LOGAN逃狱，所以立刻派出敌人来对GABE LOGAN进行抓捕，这是一场脱狱战斗，一路厮杀直到逃离这里。敌人的生命值会根据关卡的进度而进行改变，所以说越往后的敌人生命值越高，攻击力也会相对提升，所以一定要小心。沿着提示点前进打开监狱的大门后，继续边厮杀边前进。通过顶层使用RTL并且打开天窗盖子来到管理室内，通过电脑得知同伴被关在了太平间的柜子内，如果不再3分钟内把她找出来，那么她就会窒



息死亡，通过墙壁缺口出爬到太平间（里面太黑需要戴上夜视仪），在柜子那里按上开启柜子，这里系统采用了随机位置设定，所以玩家们只能自己一个柜子一个柜子的慢慢尝试。救出同伴后就开始一起脱狱。前进不久就会遇到一个不能够打开的门，在这里就需要使用枪将前面的配电器打坏。前行不久就是一场小战斗。经过后一路根据提示完成任务，最后会有一场小BOSS战，非常简单，将他们消灭后过关。

从排水沟里出来后，消灭两个敌人，敌人可以自己杀死也可以按SELECT让同伴过去将其暗杀。沿着地图指示，来到一个大门前，想要上前开门被告知门上有电，不能够打开。跟着同伴前进不久后将同伴送上去后，铁门打开，大批敌人分队出现，由于前方是森林而且又是雪天所以视线干扰的很厉害，戴上热能感知眼镜在配合狙击枪可以轻松地将敌人干掉。干掉后一路跟着指示点前进，前方不远



处出现一辆装甲车，将它消灭之后前方出现道路，玩家需要小心谨慎。干掉它后前方的路就可以通行了，剧情之后，系统会自动切换控制角色，在高台上控制同伴使用狙击枪掩护GABE LOGAN。消灭一定数量的敌人之后剧情再次出现，剧情结束后进行BOSS战，炸毁一辆不断射击的装甲车，装甲车不断地射击，停止它攻击的方法就是攻击它的炮台让它停止攻击，重复几次后来到它跟前安装C4，逃开一定距离后装甲车爆炸，完成任务。

进入4-3后就是一系列的简单流程，根据提示点向楼上移动，一路消灭敌人，在出现剧情之后就会出现一个限时战，需要在1分钟内前进到指定地点，沿途有许多敌人对你进行干扰，需要一些速度，BOSS也很简单，只要找好隐藏点就能够轻松地消灭他。

第五章 火线速攻

最开始的目的就是要让同伴登上TANK，干掉Tank周围所有的敌人后，按下SELECT让同伴进入TANK后，就是一路的掩护Tank前进让同伴进入坦克前进，来到一座桥上，让你的Tank手将一些碍事的敌人消灭掉后就会出现剧情，敌人将桥炸毁，Tank伙伴掉入桥下。

进入5-2后，首先就是敌人消灭战，一路向着指示点移动，到了一个空地后，登上高台，随后连续利用RTL移动利用吊绳到另外一边，移动到指定地点后，遇到同伴，消灭一些敌人之后遇到剧情。剧情之后需要炸毁四个机枪炮台，利用准星瞄准炮台后按SELECT键就会让同伴去炸毁炮台，炸掉四个之后继续前进，一路沿着指示点前进遇到BOSS消灭后过关。

在矿洞内，前面有一辆矿车，消灭敌人之后上前去推矿车，每推到一个指定地点的时候就会出现一批敌人，将矿车推到指定地点后，利用矿车爬到上面，接着就是延指定地点前进，一路走过去救出Lian Xing后，在一个地方需要利用手电照着地面上的道路指引同伴前进，接着前进不久就是BOSS战，BOSS需要和同伴进行配合，在BOSS打你的时候按下SELECT让Lian Xing对其进行攻击，将其打到在地上，接着就攻击他的背部，如此反复即可KO。

第六章 歼灭

终于到了和敌人一决雌雄的时候了，由于是最后一关，所以综合了以往几关的全部要素，包括一些讨厌的机关，一些隐藏的炸弹，还有需要连续安放炸弹的地方。此关卡敌人很多，需要小心谨慎，而且最后还有一个需要45秒消灭敌人的限时战斗。

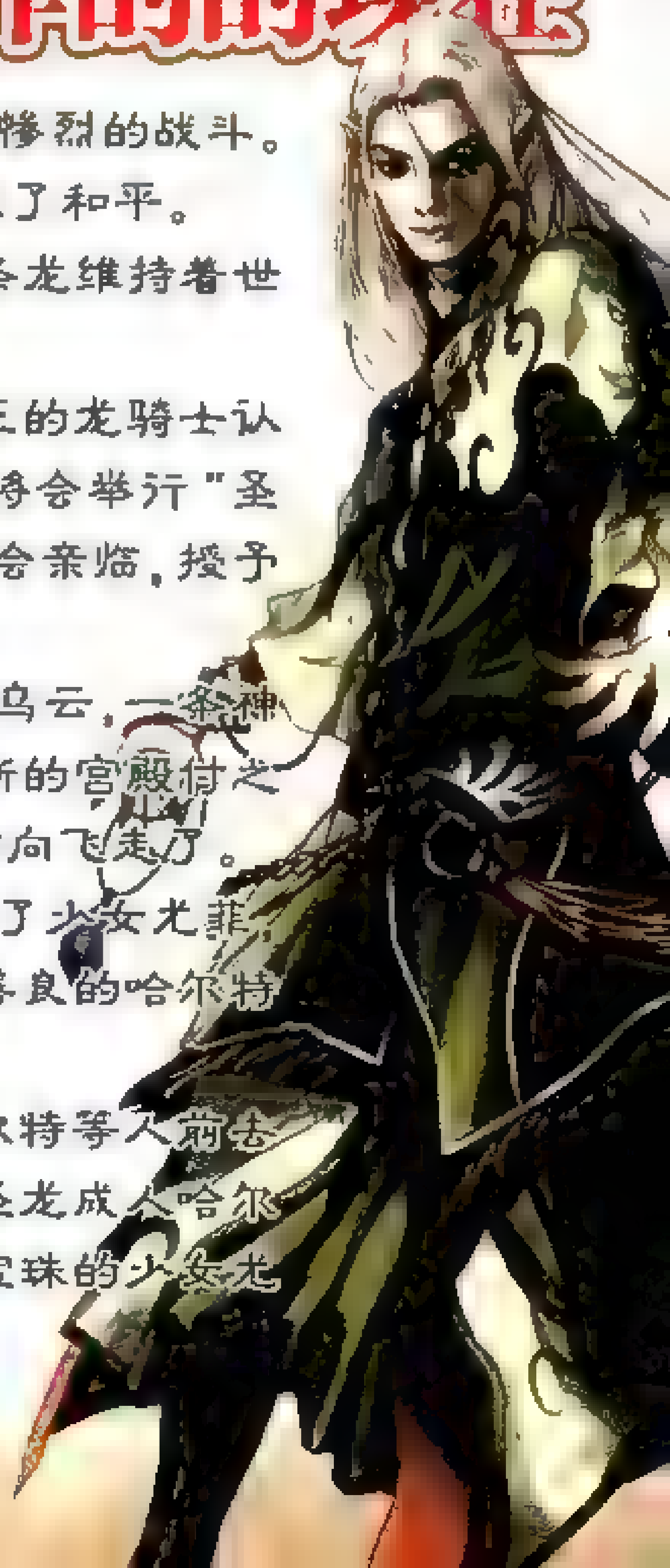
进入6-2后只有一个比较麻烦的地方，那就是有一处需要输入密码，密码是543，输入密码之后，开着红外线移动，来到升降平台处，将3个控制器打坏后进入BOSS战。让人没有想到的是BOSS战极为简单，这里留给大家去好好琢磨一下^_^。

本作是由日本一公司制作的传统 RPG 游戏，在游戏中玩家扮演一个初出茅庐的龙骑士，虽然还只是个菜鸟，却要担负起拯救世界的责任，要从邪恶势力中拯救维护世界的六圣龙。与主人公一同踏上旅程的还有一个少女，她对主人公心存爱慕之心，但是她的真实面目是……

本作中充满了人类、精灵与龙的纠葛，如何在纠葛中去拯救世界呢？就看我们玩家的能力了。

PSP	日本一	2007年8月23日
	RPG	1—4人/5040日元
龙骑士的咏叹调		160K

跨越数十年的冒险名作的的现在



在遥远的古代，邪恶之龙与神圣之龙进行了异常惨烈的战斗。神圣之龙与龙骑士合力击败了邪恶之龙，为世界带来了和平。

现在，神圣之龙分化为火、水、雷、土、风、冰 6 六条龙维持着世界的秩序。

主人公哈尔特从龙骑士学校毕业，为了获得真正的龙骑士认可，前来拜访国家伊利斯的首度古拉纳迪斯。在那里将会举行"圣六龙祭"的仪式，在仪式上维护世界秩序的六条龙都会亲临，授予龙骑士真正的资格。

就在仪式进行到最重要的时候，天空中突然布满乌云，一条神秘的黑龙出现了，口中吐着黑色的火焰，将古拉纳迪斯的宫殿付之一炬。前来救助的水龙也被击败，黑龙向着首都的方向飞走了。

哈尔特匆忙跑到被破坏的宫殿前，从瓦砾中救起了少女尤菲并将来袭的怪物击退。尤菲在哈而特的怀中醒来，对善良的哈尔特一见钟情。

面对突然袭来的邪龙，龙骑士长索尼亚命令哈尔特等人前去调查，并把其他五条龙的事情告诉了哈尔特。为了让圣龙成人哈尔特，索尼亚将龙之宝珠交给了哈尔特，并让持有水龙宝珠的少女尤菲和哈尔特同行。

就这样，二人踏上了拯救世界的旅程。

人物介绍

加雷德·布雷因

（CV：うえだゆうじ）

虽然生于龙骑士家族，但自幼生活贫困，没有受到良好的教育，为人自私自利。

在兄弟三人中排行最小，所属于龙骑士队的精锐部门，性格乖张，很难接触。

维尔莉卡·艾古仑德

（CV：野川さくら）

海盗的女儿，在大海上出生，自幼受到无数人的疼爱。

父亲去世后以11岁的年纪成为了海盗的首领，但是不幸遇到魔之海流导致海盗船沉没。

为了打捞沉没的海盗船，在寻找水龙的过程中与主人公等人相遇……

使用的武器为几乎与自己身高相当的火枪。

尤菲·卡尔姆

（CV：前田爱）

在邪龙导致的混乱中与主人公相遇的不可思议的少女。

好奇心旺盛，性格活泼开朗。

喜欢漂亮、可爱的东西。当然本人也是这样。

拥有将他人的伤势或是病情转移到自己身上并治愈的能力。

鲁斯兰·阿贝里其夫

（CV：石田彰）

原本是人类与精灵的中介，但在长久的生活中无数次目睹到人类的愚蠢，于是放弃了自己本来的职责，转向了精灵界。

讨厌被卷入纷争，总是与他人保持一定距离。

擅长使用魔法，咏唱速度极快。

战斗时使用轮状武器。

蓝古雷·博尔多文

（CV：取访部顺一）

自幼与主人公相识的龙骑士。

博尔多文家族在龙骑士中是一支名门望族，所以自幼就受到良好的教育。

与哈尔特的关系有如亲兄弟一般，是哈尔特的偶像。

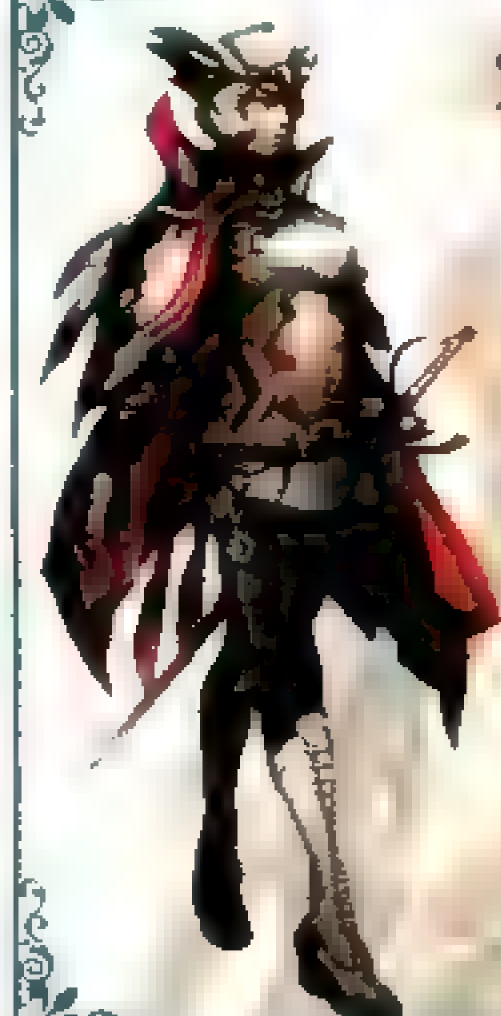
力量与速度极佳，使用双刀进行战斗。

索尼亚·奥尔多

（CV：田中敦子）

生于龙骑士的名门，文武双全，女性龙骑士长。统率力与剑术无出其右，性格豪爽，深受他人信赖。

将与红龙的契约证明"龙之宝珠"交给了哈尔特，并且给了哈尔特等人很多帮助。



哈尔特・克拉尔文

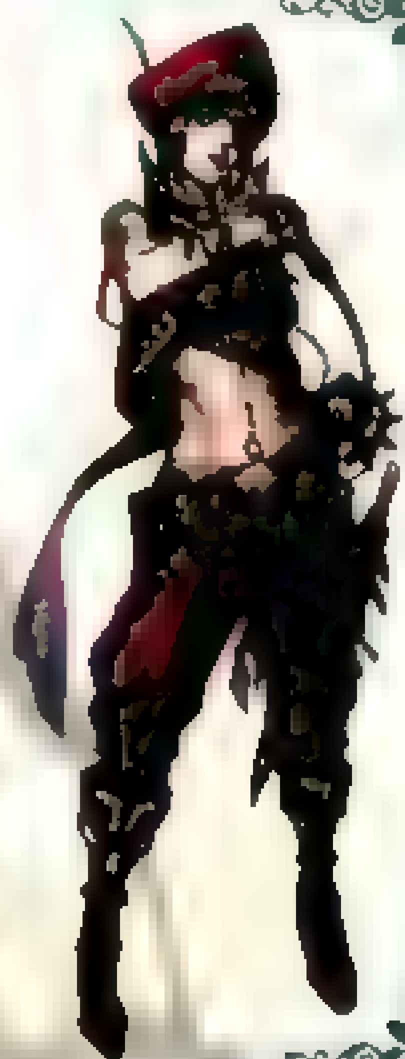
（CV：冈本宽志）

故事的主人公，刚刚出道的龙骑士。是一个为人诚恳，人缘极好的优等生。遇事冷静，深思熟虑，但过于认真的态度有时也会束缚自己。对于自己的承诺无论如何都要信守。剑术了得，使用武器为片手长剑バスタード・ソード

珍妮佛・黑尔

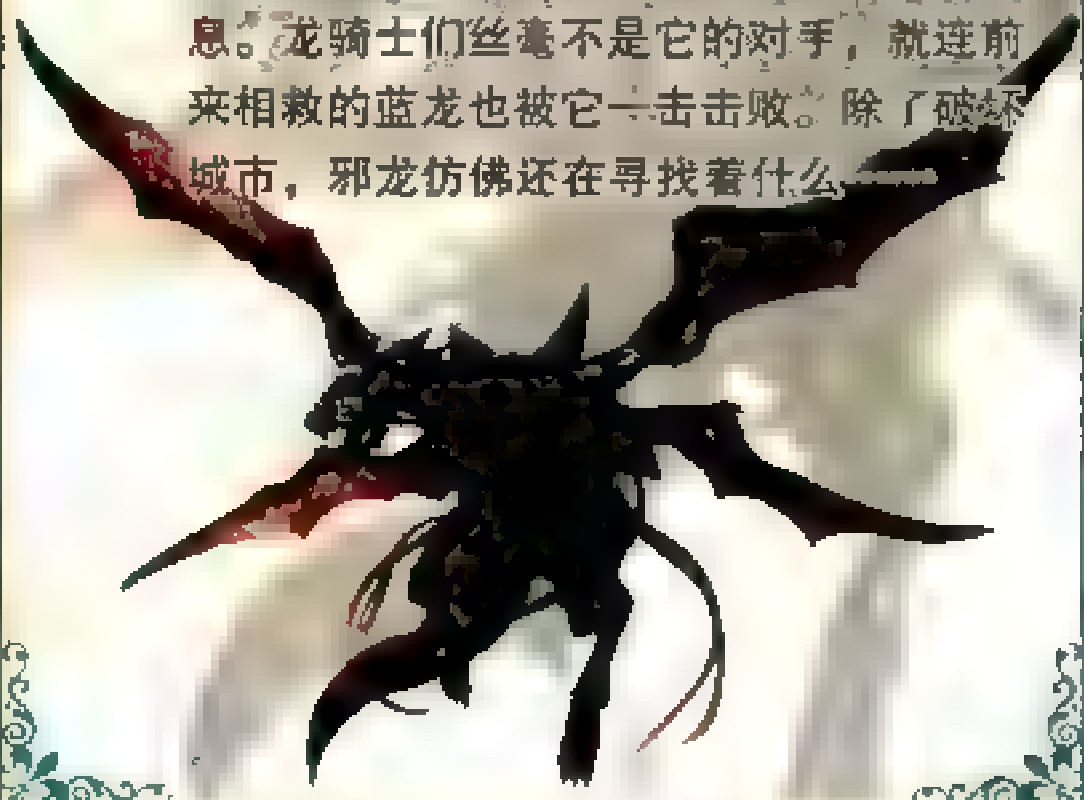
（CV：寺田はるひ）

拥有超群力量的女龙骑士。自己想要的东西无论使用何种手段都要得到，是一个只忠实于自己欲望的人。使用的武器为马鞭。



邪龙

突然出现在古拉纳迪斯的谜之黑龙。传说中世界上只有6条龙，但它与这6条龙的任何一只都完全不同，周身漂浮着邪恶的气息。龙骑士们丝毫不是它的对手，就连前来相救的蓝龙也被它一击击败。除了破坏城市，邪龙仿佛还在寻找着什么……



系统介绍

AOT战斗系统(Action Order Turn)

本作采用的是AOT战斗系统。所谓的"AOT战斗系统"就是"通过输入指令的顺序己方角色进行行动"的系统。

-战斗示例-

己方的行动顺序如下

1维尔莉卡

2鲁斯兰

3哈尔特

4尤菲

此时敌人内部也在决定行动顺序。

此时己方的第一行动角色维尔莉卡和敌方的第一行动角色二人中某一人最先行动。在这里是维尔莉卡先行行动。

接下来是己方的第二行动角色鲁斯兰和敌方第一行动角色二人中的某一人行动。这里是敌方角色现行行动。

游戏中战斗时的行动顺序就是这样进行决定的，这就是“AOT战斗系统”。

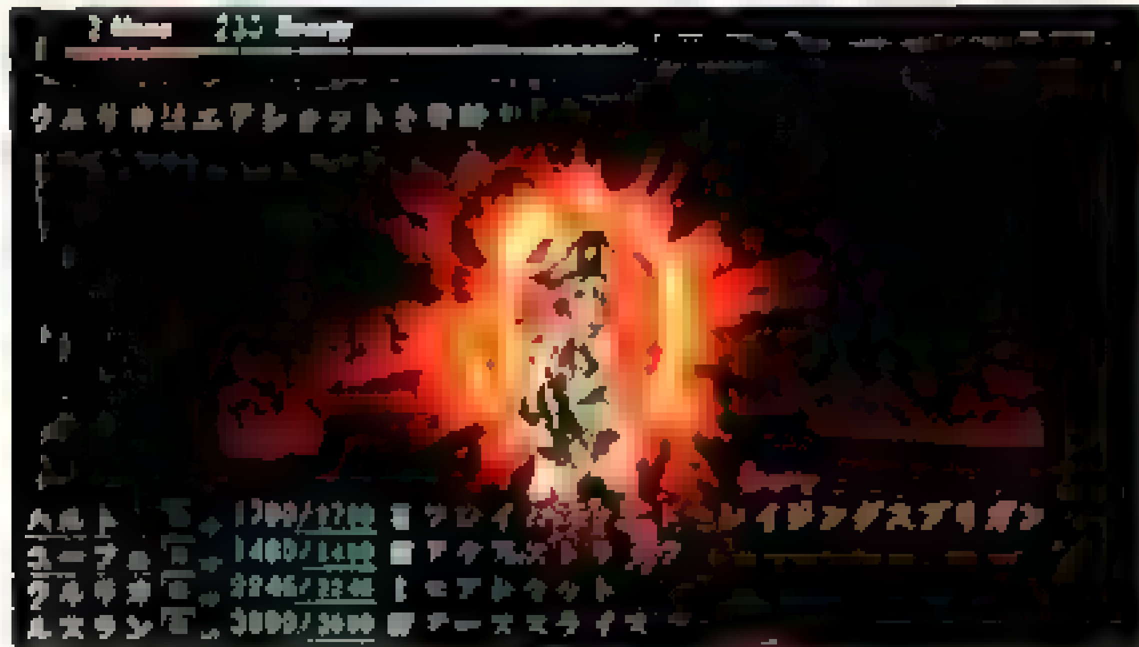
利用对敌人进行普通攻击时积蓄的“MANA”值就可以发动龙之技或是魔法了。

龙之技

火、水、雷、土、风、冰六条龙各自拥有相应属性的“龙之宝珠”。得到各龙的认可，获得宝珠并装备到武器上就可以使用“龙之技”了。每个宝珠有两个龙之技，只有不断使用才能提升等级。世界各地的怪物对这六种属性都有相应的耐性或是弱点。龙之宝珠一人只能装备一个，遇到复数敌人时就要大家合力。

每使用一次龙之技会消费一格MANA值。

↑哈尔特装备了火之宝珠，可以使用火属性的龙之技。



↑维尔莉卡装备风之宝珠，可以使用风属性的龙之技。

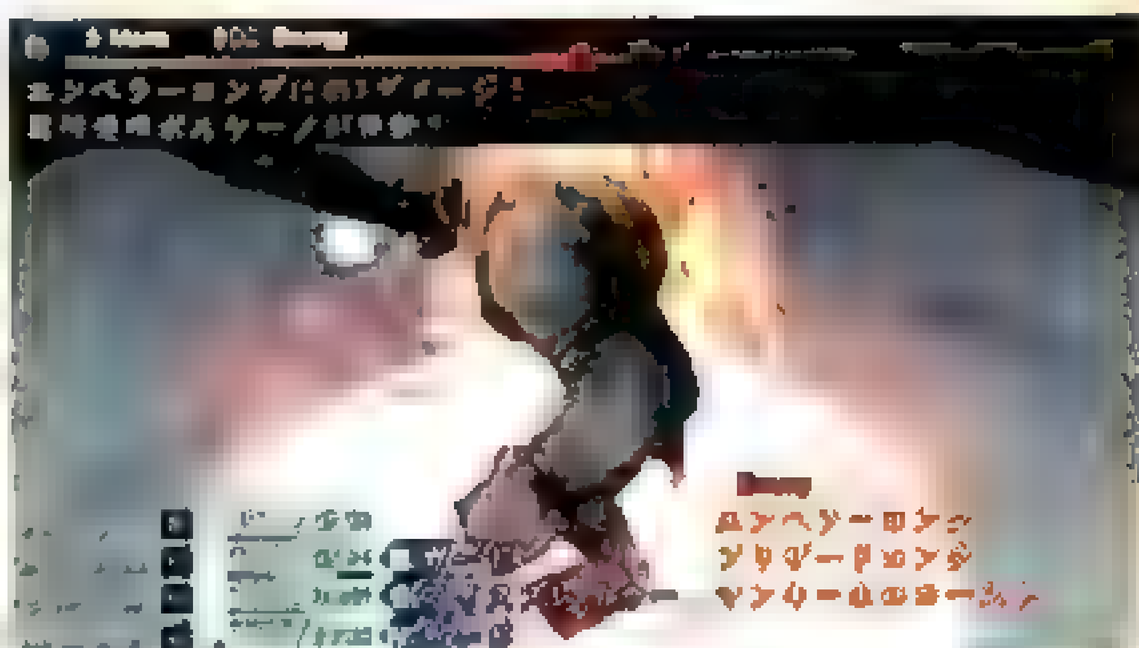
龙之宝珠可以在角色间随意装备，不存在无法装备的情况。

龙之技的属性连携

↑装备了风之宝珠的哈尔特使用龙之技。

龙之技的属性共有六种，如果按顺序发动的话就可以产生连携效果。比如哈尔特装备了风属性的宝珠，维尔莉卡装备了冰属性的宝珠，哈尔特与维尔莉卡先后攻击的话就可以发动连携攻击。一回合之内最多可以发动3次连携攻击。

↑接下来装备了冰之宝珠的维尔莉卡继续使用龙之技就可以发动连携攻击。



↑连携攻击产生，给与敌人追加攻击。

连携属性表

第一攻击	第二攻击	连携攻击
火	水	雷
水	雷	地
雷	地	风
地	风	冰
风	冰	火
冰	火	水

魔法

游戏中在宝箱里或是与敌人战斗后都可以获得魔

↑宝箱中有时装有魔法宝珠。

游戏中在宝箱里或是与敌人战斗后都可以获得魔法宝珠。角色装备了装饰品之后就可以装备魔法宝珠了。不同的装饰品可以装备的宝珠数量不同。魔法也需要不断使用才能提升等级。在发动魔法时可

↑装备了魔法宝珠之后就可以在战斗中使用了。

防御系统

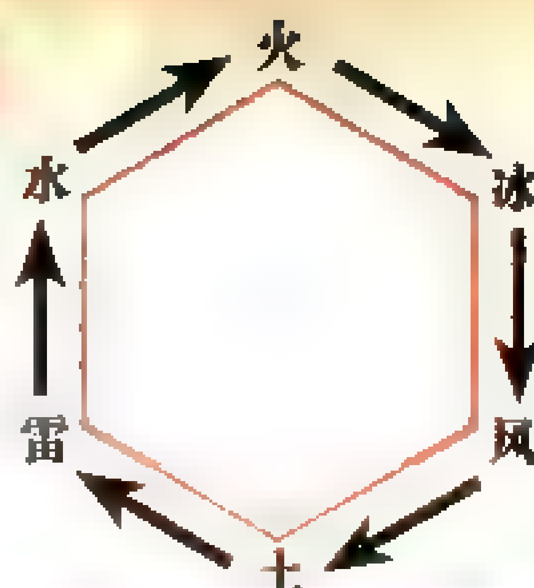
本作的防御系统和其他的RPG游戏稍有不同。在战斗菜单中选择"ガード",在防御时角色前方会出现一个由指针组成的圆圈,一圈指针内随机会出现几个不同颜色的。当光标转到这些不同颜色的指针上按下"○"键就可以改变该指针的颜色,此时表示开始防御。每成功选中一个指针敌人的伤害就会减少一点,全部成功后敌人的攻击就会无效。但是只要按错一个之前选中的指针也会失效,所以一定要多加联系。而且每成功一次MANA值就会增加一点。

商店

武器屋	出售武器。不同地区的武器屋出售的武器等级不同
杂货屋	出售各种道具。不同地区的杂货屋出售的道具也不同
レジン屋	出售各种物品，武器、道具、装饰品都有。不过这里的物品需要自己合成。
宿屋	在这里休息一下就可以回复最大HP，但是MANA值不会回复。
装饰屋	出售各种装饰品，对防御力以及可装备的魔法宝珠有很大影响。

属性相克

本作中有属性这个要素存在，所以就存在属性相克的问题。具体相克内容请见右侧图示。



游戏操作

十字键	切换人物
模拟摇杆	角色移动
△	呼出菜单
□	发动角色专属的"ルミナンス"技
○	交谈/确认
×	取消
SELECT	呼出地图

角色"ルミナンス"介绍

哈尔特	加快移动速度
尤非	补充生命值
维尔莉卡	阻止地图上移动的敌人进入技能范围之内
鲁斯兰	将地图中移动的敌人转移到其他地方

流程

哈尔特来到古拉纳迪斯准备参加"圣六龙祭"。开始时先和左边的人说话可以得到"ファイアインパクト徽章"。然后进入レジン屋，可以获得三个卷轴。继续向前走遇到加雷德和珍妮佛，从谈话中得知他们对龙骑士很是讨厌，有些不可理解。然后和武器店门口的女孩说话可以获得"クラルヴァイン家の襟章"。接下来继续向前走，向着地图南边的祭坛前进。

仪式进行到一般的时候出现了一只黑龙，它把宫殿毁灭了，我们快去帮忙吧。进入大门，发生战斗。我们的敌人是一个怪兽，生命值和攻击力都不高，只供我们熟悉操作。几下就可以干掉它。（图1）

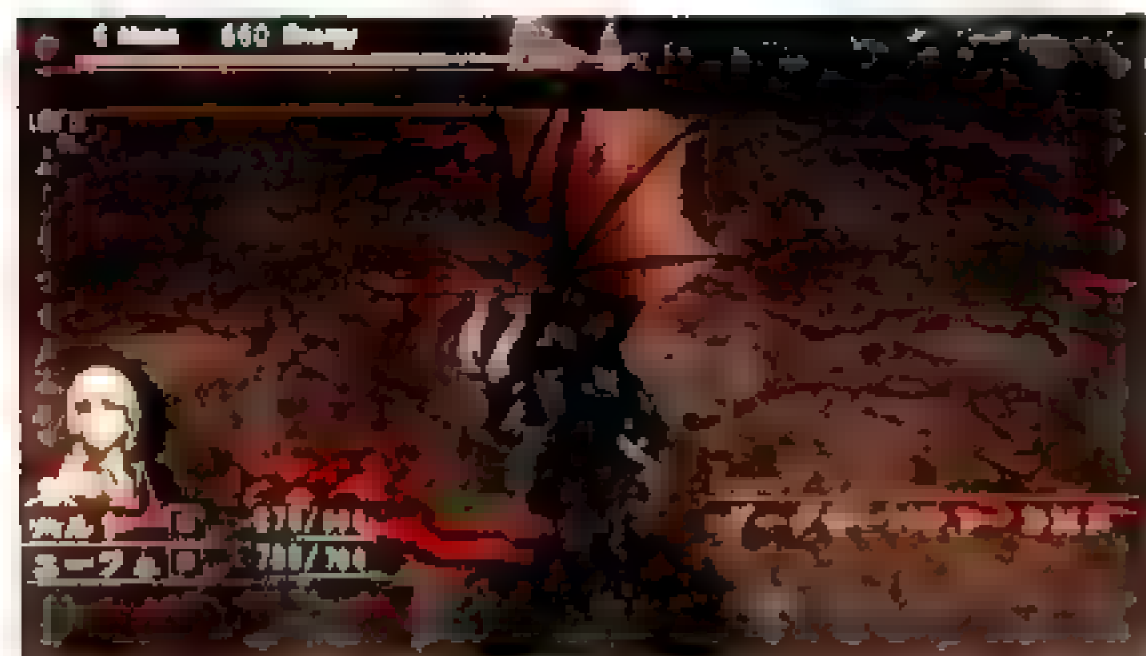
胜利后从索尼亚那里得到“ファイアオーブ”，她让我们去寻找火龙。回到我们开始的地方，从大门出去。

イーリス南部

这里的敌人主要都是花草一类的，也有泥浆怪物，注意泥浆怪物的攻击力较高。一开始的吊桥就不要过去了，那边的大门现在还进不去。

大火山ヴェルンデ

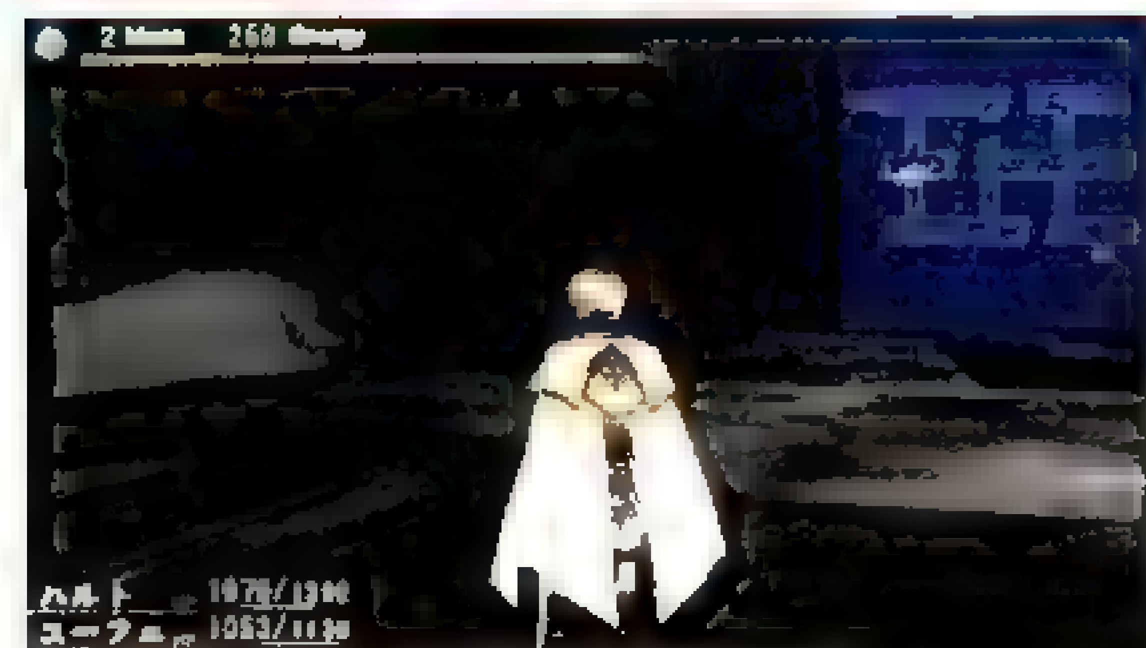
进入火山内部，向着尽头前进吧。这里的敌人等级比外面提升了不止一个档次，尤其是死神。我们最好先练到10级左右再来。到达尽头进入洞穴来到火龙的巢穴フラース，哈尔特看到一个长着角的怪物正在攻击火龙，赶快去营救吧。



这个家伙比较厉害，如果玩家此时只有10级左右就等着被秒吧，它的攻击一次可以造成200多的伤害，魔法攻击更是厉害。我们最好用龙之技来对付它。随时注意加血。胜利后别忘了这里的宝箱，有不少好东西哦。然后在水晶前就可以回到城内了。

虽然胜利了，但是火龙也不行了。回到城内，索尼亚让哈尔特等人去寻找风龙，二人再次踏上旅程。

イーリス北部



这里的敌人就两种，一种是死神，另一种是木乃伊。木乃伊主要活动在靠近目的地的地方，而且一出现就好几个，所以我们还是先不要去，先用死神来练练级。地图右上角有的地上一个发光点，调查之后要和一个强力死神对战。胜利后可得到一把比较牛的剑，这种获得武器的方式在后面还有很多，不过可以选择战或不战，不战就肯定拿不到好的武器了。等级提升到20级左右就可以挑战木乃伊了，这些家伙一次攻击可以造成600左右的伤害，不过经验值也高啊。

来到尽头就可以到达クリューン海峡トンネル

クリューン海峡トンネル

这里的敌人长得很奇怪，但是它们会使用混乱的招数。当我方角色混乱之后最好只使用普通攻击，否则选用了龙之技或是魔法的话有可能变成普通攻击，这样以来就会浪费一格MANA值。

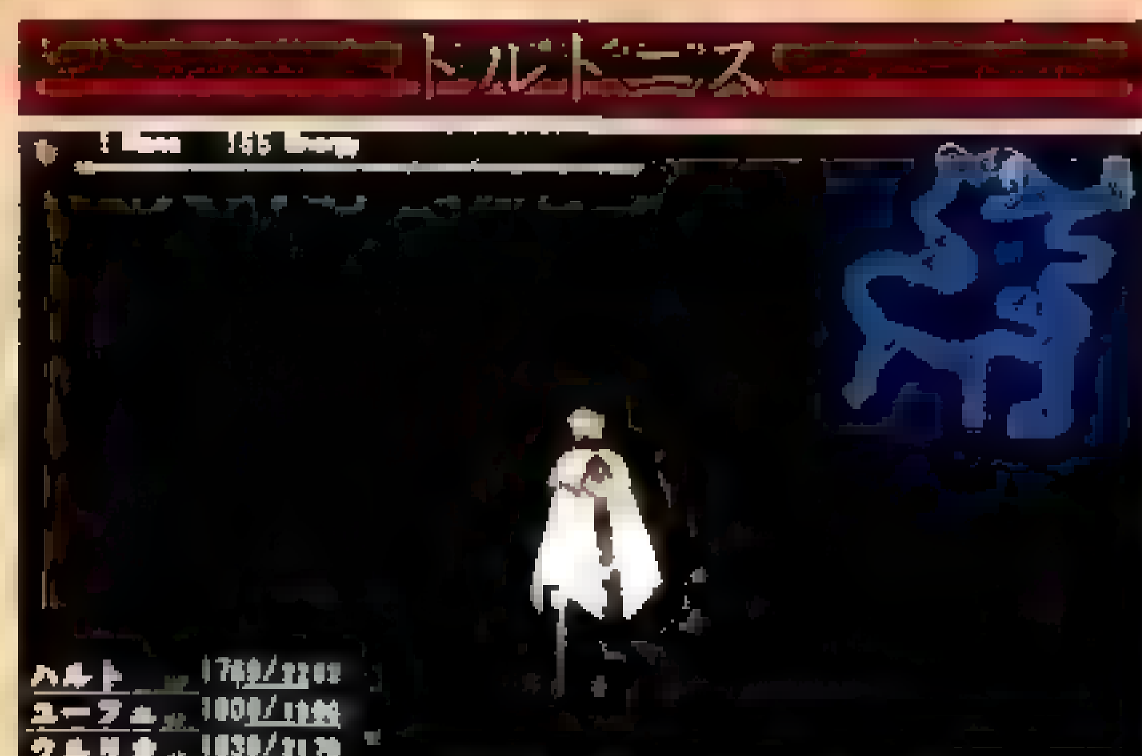
通过这里后就可以来到ヴェントス

ヴェントス

这里的敌人等级又提升了一个档次，不要硬拼，最好慢慢练级，练到20左右再前进。先到地图左侧上方的入口，来到风龙的巢穴クルボス。进去之后看到加雷德正在袭击风龙，而一个小女孩维尔莉卡正在保护风龙。现不管她是谁，保护风龙吧。

加雷德的攻击力较高，一次可以造成300点左右的伤害。不过维尔莉卡的攻击力也不低啊，一次可以给加雷德造成600左右的伤害，真是个强援啊！不过加雷德会使用反射魔法，这样以来我们伤害他时自己也会受到伤害。反射魔法有物理攻击反射和魔法攻击反射，我们最好使用相反的攻击方式进行战斗。胜利后加雷德逃走了，并放话说要去杀雷龙。接下来维尔莉卡加入，并说自己是海盗，为了让水龙帮忙前来拜访，没想到是风龙。就这样我们又多了一个伙伴。然后我们在水晶那里回到城内。

トルトニス



这里出现了强力的敌人。像小鬼一样的家伙会使用“炸弹攻击”，此种攻击为范围攻击，一次可以给我们造成400左右的伤害。如果出现的敌人在2个以上最好优先消灭它。地图的交叉口那里有一个发光电，敌人是一个紫色电鳗，攻击力极强，不过胜利后可以得到一把枪。

从左下角出去后来到新的镇子。这里有强力的武器出售，但是加血药就不怎么样了。

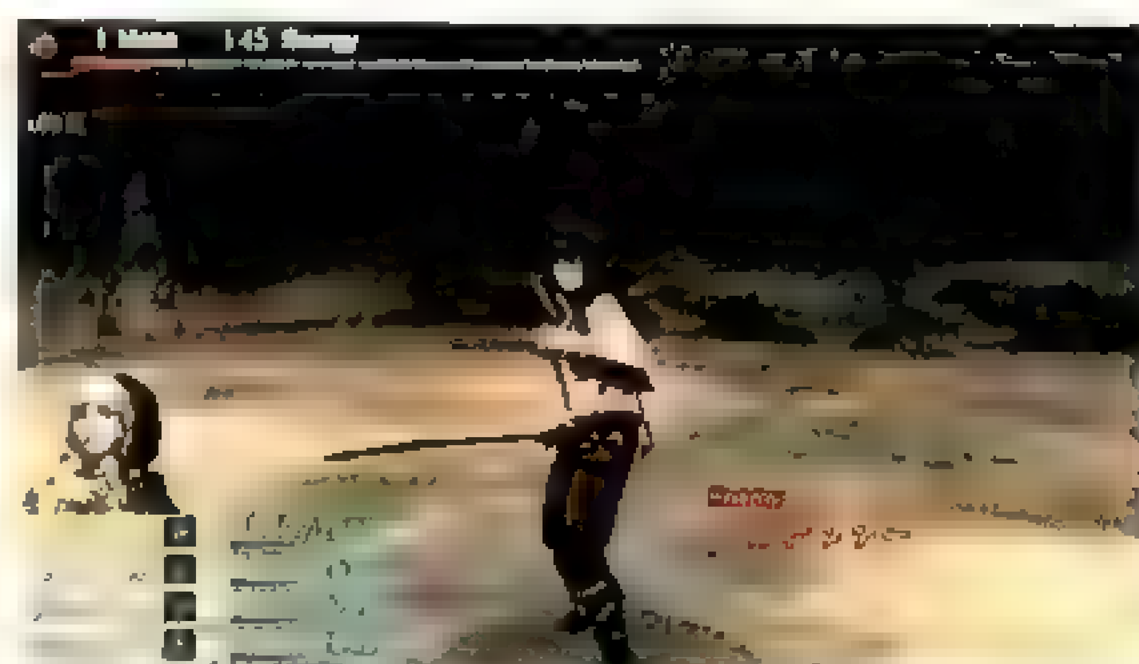
回到洞里从下面的出口出去，再次遇到加雷德。

这次的加雷德和之前的简直判若两人，物理攻击一下竟然有6、700左右的伤害。他的魔法攻击伤害值在400左右。不过当他使用连续技时就要小心了，这招附带冰冻，如果被冻住了就要尽快使用降低冰冻的道具，否则只能去见上帝了。进攻时最好让哈尔特和维尔莉卡使用龙之技，尤菲则负责回复体力。

胜利后获得雷龙的宝珠。接下来来到アンブル村。从这里通过后バサルティス。

バサルティス

这里的敌人类似水路两栖动物。攻击高，而且经常使用范围攻击，每次出现都会是3、4个一起来，比较头疼，不过是个练级的好地方。地图最上方无法通过，过去的话会被强行退回到入口。向地图左边的出口前进吧。途中可以看到一个发光点，这里的守护敌人是之前小鬼，不过好在只有一个，尽情地揍它吧。不过它的攻击力也不低……从出口出去，发现珍妮佛就在前面，不用说，她也是来袭击圣龙的。就在主人公等人准备进入土龙的巢穴是突然出现了一个精灵鲁斯兰，他阻止众人进入，并让主角喝下毒药。我们诚实的主角就那么喝了，不过幸好是假的。进入土龙的巢穴后发现土龙已经死了，而珍妮佛又想抢走大家持有的龙之宝珠，战斗吧。

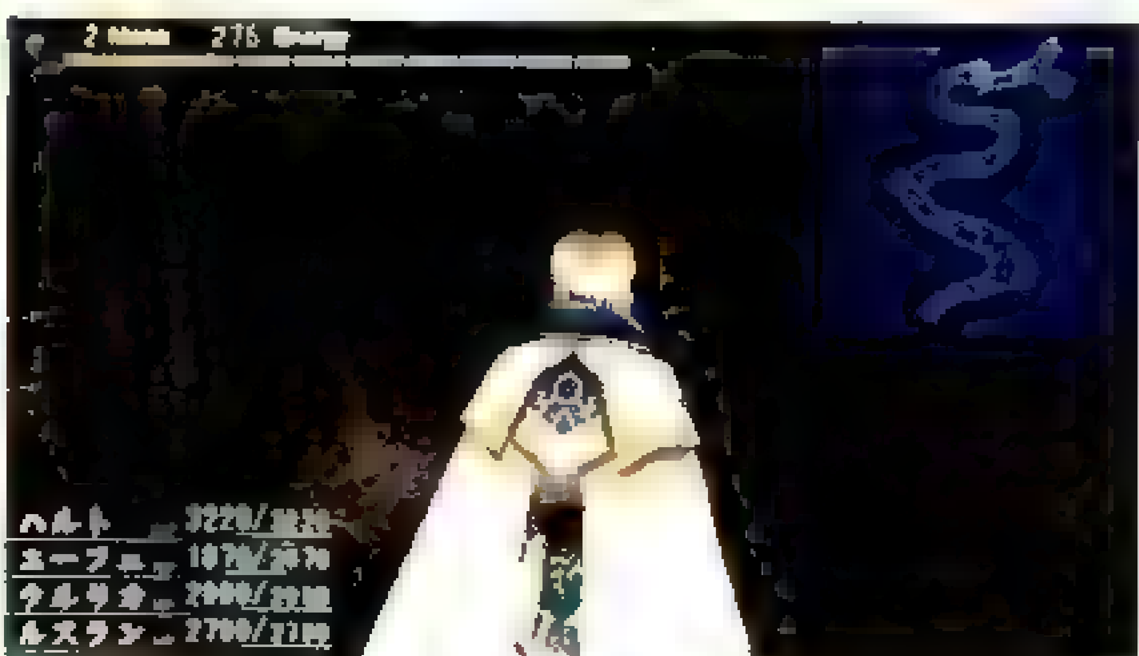


珍妮佛物理攻击一次可以造成800左右的伤害，不过她很少使用范围攻击。这次我们有4个人了，对付她就没那么难了。不过珍妮佛会使用HP回复魔法，一次有2500左右，但是我们四个人一回合之内就可以减少她3000左右（使用龙之技）。本战比较耗时，做好长久的准备吧。

胜利后鲁斯兰加入，在水晶前回到城内。然后再回去，这次上面的路可以通过了。来到テルダム海峡トンネル。

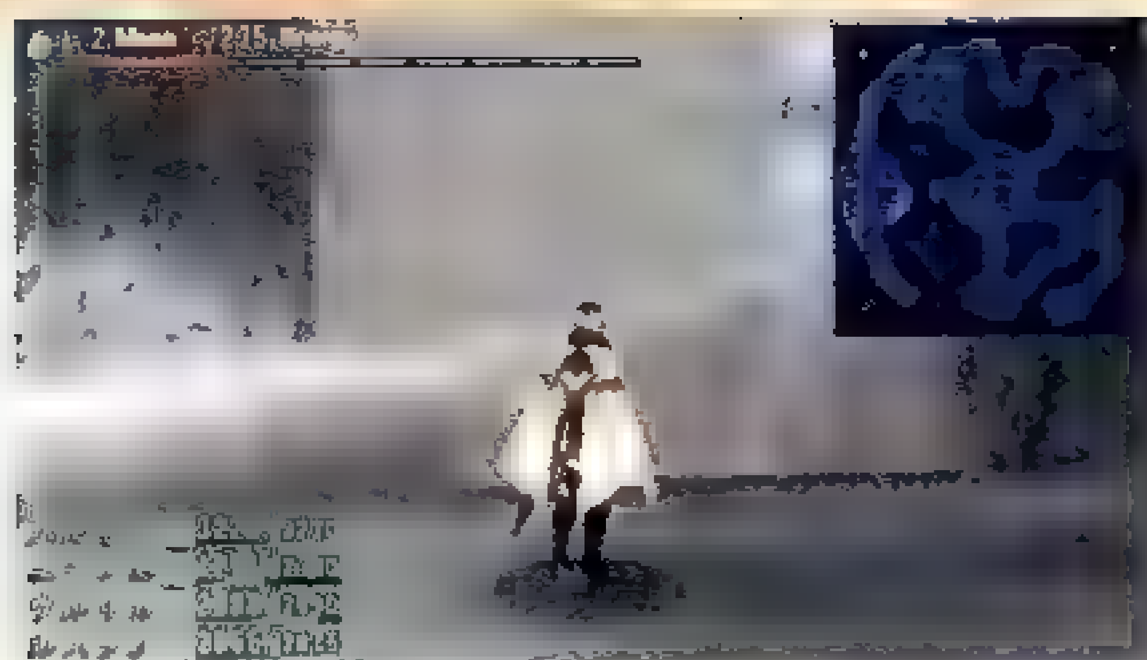
テルダム海峡トンネル

这里只是一个过道，敌人和之前一样，水路两栖动物。通过这里来到グラキエス



グラキエス

这里的敌人是在是……强啊！巨人一次攻击可以



造成我们7、800的伤害，如果等级较低的话甚至有可能到1000。黑色的绝人防御力比白色的要强，而且经常一下出现4个。还是先练好了级再来吧。地图中间有一个发光点，这里的守护者是冰蓝色的巨人，一次伤害在1000左右。目的地在地图中间，是有高低差的，顺着环路绕下去，来到冰龙的巢穴，得知圣龙死了也不要紧，因为只要龙之宝珠在就没问题，而且龙之宝珠也不是那么容易就被破坏的。谁知此时邪龙也跟来了，老迈的冰龙挺身而出却被打倒在地，尤菲看不过去变出真身，原来她就是水龙，但谁知也是不堪一击。不得已，众人只好先走为上策。回到城内，向索尼亚报告，得知冰龙也死了之后索尼亚让众人从城的最下方也就是南边的门出去。

圣地アニルカ

现在我们有了六颗龙之宝珠，现在可以打开这里的大门了。进去之后敌人都是植物，像树一样。攻击力不高，但是会使用中毒魔法。我们先练练级吧。

向前走，有出现一个大门，现在不知道怎么打开。这是鲁斯兰说只有这里的精灵才能开启这个大门，必须先唤醒精灵，但是众人不知道精灵到底在哪。此时鲁斯兰看了看脚下，发现这里是一颗大树构成的，四处都是这颗大树的枝杈，提议砍树应该就能召唤出精灵了，但是哈尔特不同意，鲁斯兰便让维尔莉卡喊几声试试。于是我们的两位女主角便开始大叫“这是什么树啊，砍了吧”，“就是就是，砍掉算了”。突然，不知从哪里传来了一个声音“就是你们要砍树吗”，接着，一个老者出现了。

没错，这次的BOSS就是这个老者，人不可貌相

啊！如果此时玩家的角色还没有到50级就等着升仙吧，不过就算到了也未必能赢，至少要52级以上才有胜算。这个老精灵不仅攻击力极强，普通攻击一下1000左右，还会范围攻击，每人都是1000左右啊！除此之外什么混乱状态、睡眠状态麻痹状态攻击也是一应俱全啊！我们最好让哈尔特和维尔莉卡主攻，用龙之技，尤菲负责回复，鲁斯兰就见机行事吧，攻击回复一起来。老精灵的生命值降到一定程度后会使用HP回复魔法，一次将近8000……所以我们动作要快，否则一会他还会使。

胜利后从老精灵口中得知龙骑士只是精灵一族的失败作品，这些话引起了蓝古雷的强烈不满。鲁斯兰则说根本没听说过这些事情，但老精灵说龙骑士对他们来说是莫大的耻辱，因为古代那场邪龙与圣龙的战斗中也有龙骑士是邪龙一边的。说完交给众人一个东西，并要求他们不许再回来这里，然后就消失了。

我们先进右侧的大门去搜刮吧。然后从左边的门出去，从祭坛的另一边来到港町クレサント广场

港町クレサント广场

这里是一个新的地方，武器屋装饰屋里都有新的装备。维尔莉卡还在这里遇到了自己的部下，并且得知部下还买了一艘新船在等着她回来。于是维尔莉卡让部下去打探消息。接下来我们来到宿屋就会引发新的剧情。

一个部下跑来说西边有些情况，这是另一个部下慌慌张张地跑来说不好了，出去一看原来所有的船都被烧了，更让人想不到的是一个海盗指着蓝古雷说就是他干的，而且蓝古雷自己也承认了，他始终对龙骑士是精灵一族的失败品这句话耿耿于怀，决定自己去寻找真相。这下我们只好自己步行前往目的地了。

回到刚才穿过的那个祭坛，从开启的水晶那里可以到达尤菲的家，在这里众人聊了几句，得知尤菲因为喜欢人类的的一切才变成人类的样子，而且现在还遇到了哈尔特……不过尤菲也一只在用维尔莉卡沉船上的钱财……。哈尔特很痛苦，自己自幼的好朋友变成了这样，并要求鲁斯兰如果自己也变成那样就杀了自己，众人聊了半天决定回去向索尼亚报告发生的一切。

回去之后我们再来到雷龙的洞穴，雷龙帮我们开启了通往レディムの雷纹的水晶，但是我们需要先回到城内，从水晶来到尤菲的家，然后再来到港町クレサント广场的祭坛。雷龙在这里打开了水晶，我们出发吧。出去后来到チネル。

チネル

这里的敌人是水母和螃蟹。它们的攻击力都不高，螃蟹的防御力较高，慢慢磨吧，水母会使用毒攻击，之前最好多带点解毒药。从地图左边的门进去，发现蓝古雷抓住了一直怪物，并说什么自己要去找到暗之龙珠，说完走进隧道并用大石块把隧道堵住了。这时那个怪物说自己就是这里的番人，并说蓝古雷要去的地方很危险，是番人一族一直守护的地方，但由于那里太过危险，自己也没去过。然后交给众人一把钥匙，并让他们开启六个禁段之地的六个龙门就可以到达他们想去的地方了。

回到港口，鲁斯兰突然沉思起来，原来他有一个重要的东西在别人那里，哈尔特答应帮他买回来（要200万，有钱人啊）。接着我们就从那个之前被破坏的大门出发吧。

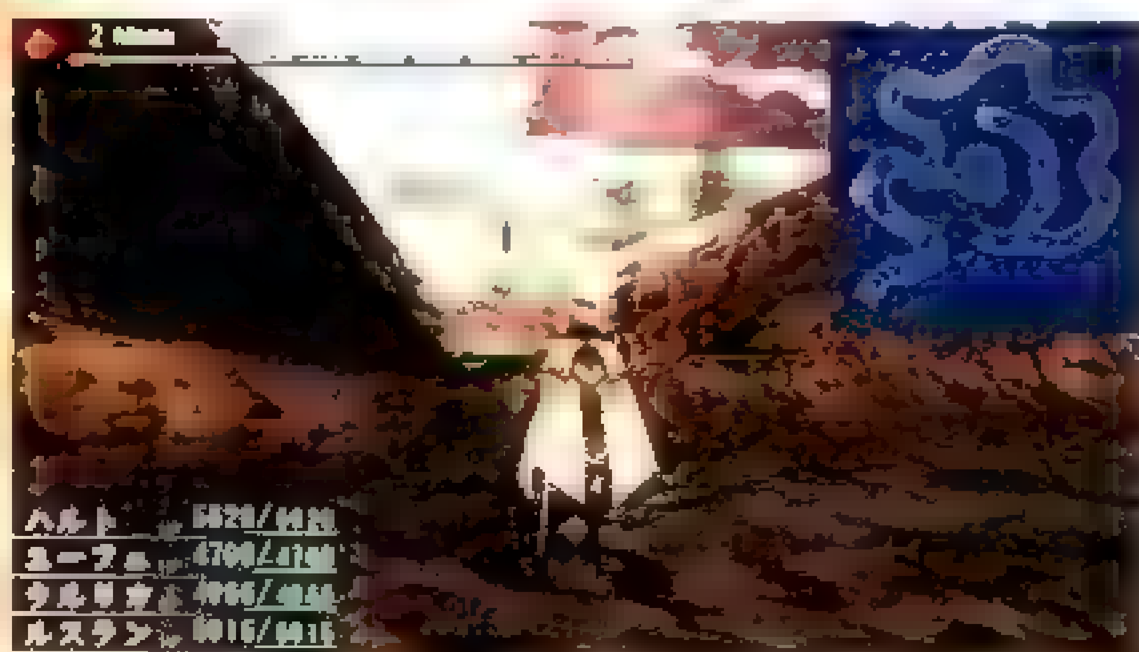
アクエルド

这里的敌人也是也水母和螃蟹居多，海边有一个发光点，这里的守护者是红色的恶魔，和火龙巢穴里的那个怪物差不多，就是颜色不一样。这家伙的攻击力极强，魔法攻击一次伤害在2200以上，让哈尔特主攻，尤菲负责回复（这个圣龙的攻击力实在一般）。胜利后可以获得"邪亮ドラグナー"。

这里上方的出口可以到达ゲネオス，下方可以到达ファーシル。先去哪个无所谓，最后都要再去另一个。本攻略先走的是ゲネオス。

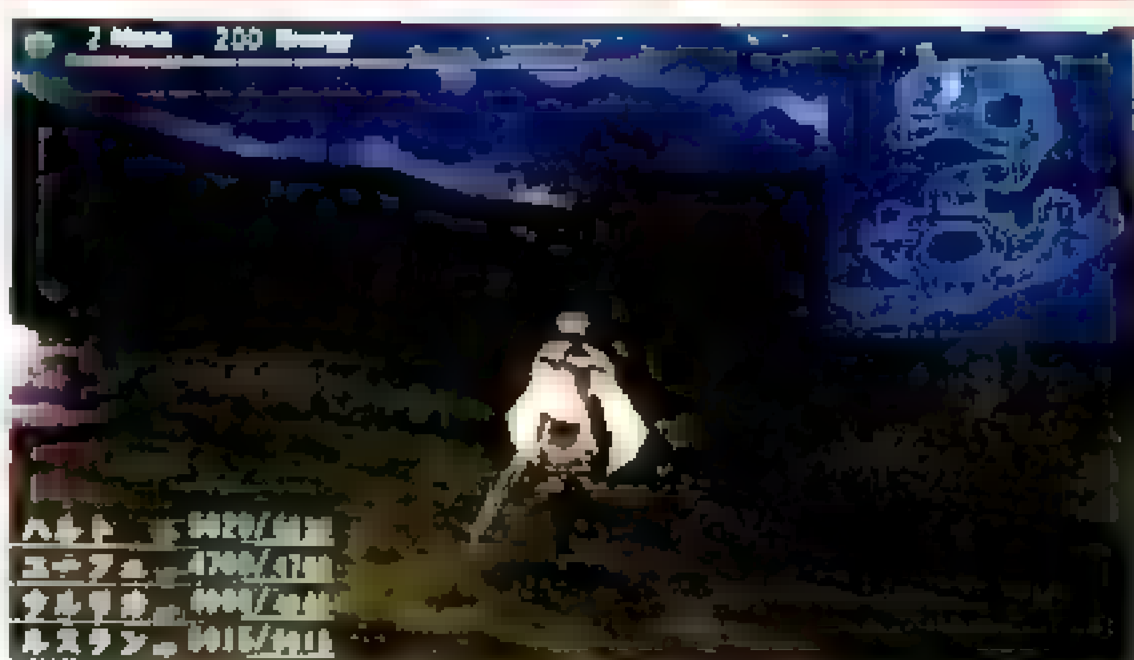
ゲネオス

这里的敌人都是恶魔……所以我们接下来的旅程也和恶魔一样。如果你还没有到70级的话它们的普通攻击一次伤害只有700左右，但是魔法攻击就是2000以上，尤其是出现3、4个的时候，着实够人一呛。所以最好练到70级以上再来吧（笔者以65级左右吃尽了苦头）。从地图中间的入口进去，没想到珍妮佛就在这里，她的目标还是众人手中的龙之宝珠。开战吧。



珍妮佛的实力大大增强，普通攻击的伤害在1200以上，魔法攻击在1000左右（视玩家当时级别而定）。哈尔特和维尔莉卡还是我们的主攻手，尤菲还是回复手，鲁斯兰就还是见机行事吧，时而打两下时而帮忙回复两下。胜利后哈尔特告诉珍妮佛就算她拿到了龙之宝珠也没有能力毁灭，但是珍妮佛执迷不悟，并向尤菲掷出了手中的匕首，危机时刻，哈尔特挡住了匕首，而珍妮佛再次跑掉了。我们别忘了从宝箱中拿"猛火の欠片"，没有这个后面的路就无法前进。之后开启イグニムの火纹。接下来我们来到ファーシル。

ファーシル



这里出现了新敌人，"飞天恶魔狗"，如果你觉得之前的恶魔不算什么那么这些狗也就没什么了。从地图右边的路口进去，众人面前居然出现了维尔莉卡和鲁斯兰的影分身。战斗开始。

这里推荐大家先灭掉鲁斯兰的影分身，这家伙会经常使用范围攻击和范围状态异常的攻击，尤其是状态异常，中招之后通常我们就只剩下一个人能战斗了。而且他还会使用HP回复魔法，所以最好集中火力先灭了他(话说真正的鲁斯兰咋没这么强呢)。接下来维尔莉卡的影分身就好办了，她不会使用状态

异常的攻击，而且范围攻击使用频率也不大。胜利后别忘了宝箱中的“暴雪の欠片”。

来到セーリオ，用两种欠片融化挡住路的雪块。

セーリオ

这里又出现了一种新的敌人，巨型章鱼。不过这种家伙没什么特别的。要小心的是恶魔还会在这里出现，当几种敌人同时出现时一定要优先干掉恶魔，玩家此时的级别应该接近75级才行。从地图下方的入口进去就会再次遇到珍妮佛。

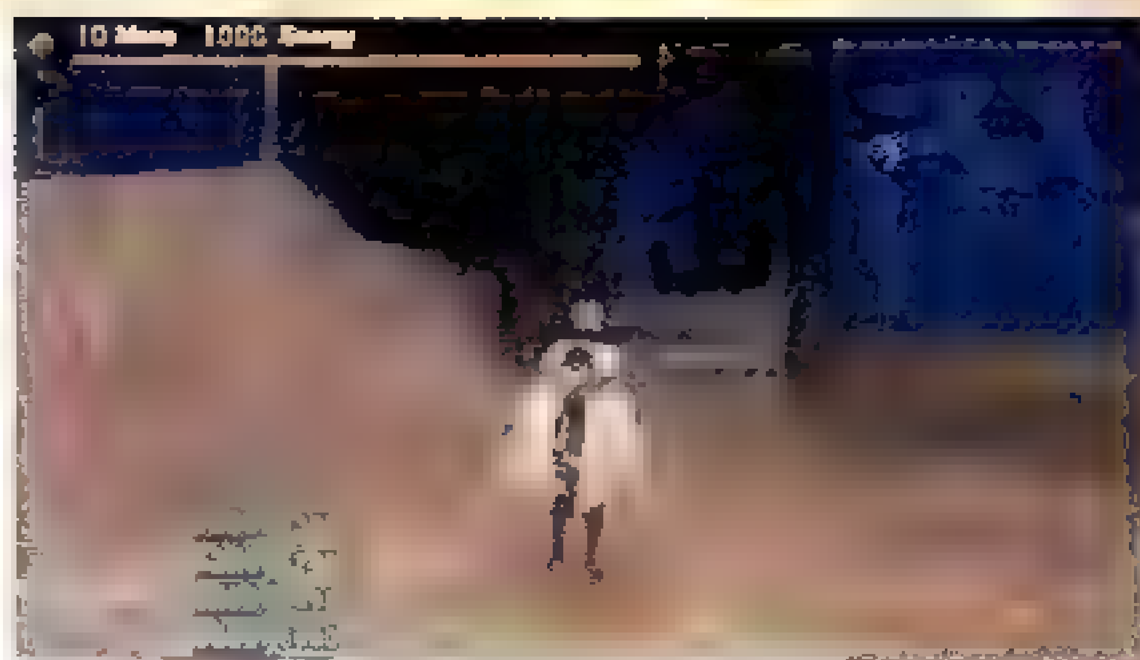
从与珍妮佛的对话中得知她心爱的人为了保护圣龙而牺牲了，难道是因为这个原因她才要杀圣龙的吗？不管了，先灭了她再说。

这次珍妮佛的攻击方式和之前没什么变化，但是物理攻击力变强了，我们的主攻手还是哈尔特和维尔莉卡。珍妮佛的连招会有冰冻属性，一旦冰冻了就要赶快解冻。此外当她生命值下降到一定程度后会使用HP回复魔法，此时我们要尽快攻击，否则她会再次使用，每次都会增加7400左右的血，别让我们之前的努力白费了。胜利后她再次逃走。

接下来我们到另一边把挡在那里的雪块也融化掉，向上走。来到カストウ

カストウ

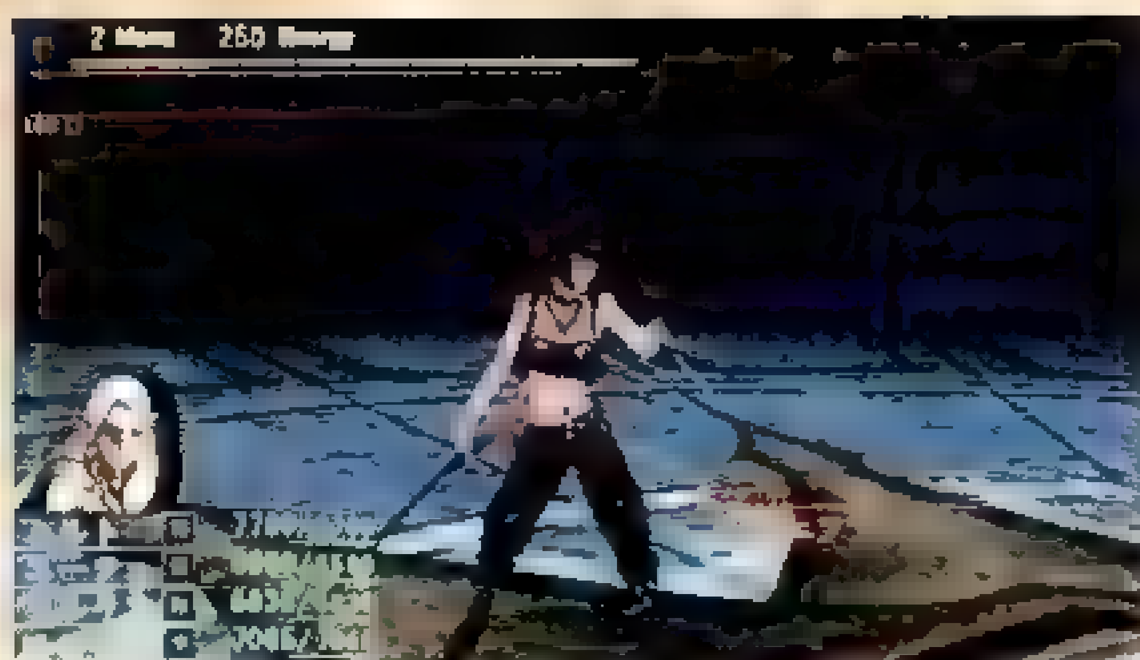
这里的敌人都是巨大的石头兵，攻击力是超猛啊！普通攻击一下都要1000多，级别不够就等死吧。向最上方走，进入大门。大家都对给自己钥匙的那个怪物心存感激，维尔莉卡好像还停喜欢他的，说他像自己强壮的爸爸，非常酷（无语）。接着有出现了两个影分身，一个是哈尔特的，一个是尤菲的，这是对众人的爱和勇气的试练。准备开战吧。



此战优先消灭尤菲的影分身，因为她会使用范围魔法，不过她的防御力不是很高，比较好办。哈尔特的物理攻击力较高，不过很少使用魔法攻击，注意加血即可。

胜利后鲁斯兰拿出了老精灵交给众人的盒子，但是谁也不知道怎么用。通过水晶回到港口，出现了新的传送水晶。这将是众人最后的战斗了，正当大家准备出发的时候，珍妮佛又出现了（阴魂不散的母小强）。她这会不仅仅想要龙之宝珠，还想杀死尤菲，原来她看出尤菲就是圣龙之一。哈尔特问她为什么如此痛恨圣龙，珍妮佛说为了保护圣龙她心爱的男朋友死了，而圣龙什么也没有带给她。别废话了，保护好尤菲吧。

这次珍妮佛（图23）的攻击力大大提升，估计是最后一次和她作战了。她的普通攻击一下在1500左右，范围攻击在1200左右（视玩家级别而定）。对付她的方法没什么变化，和之前一样，哈尔特和维尔莉卡是主要攻击手。



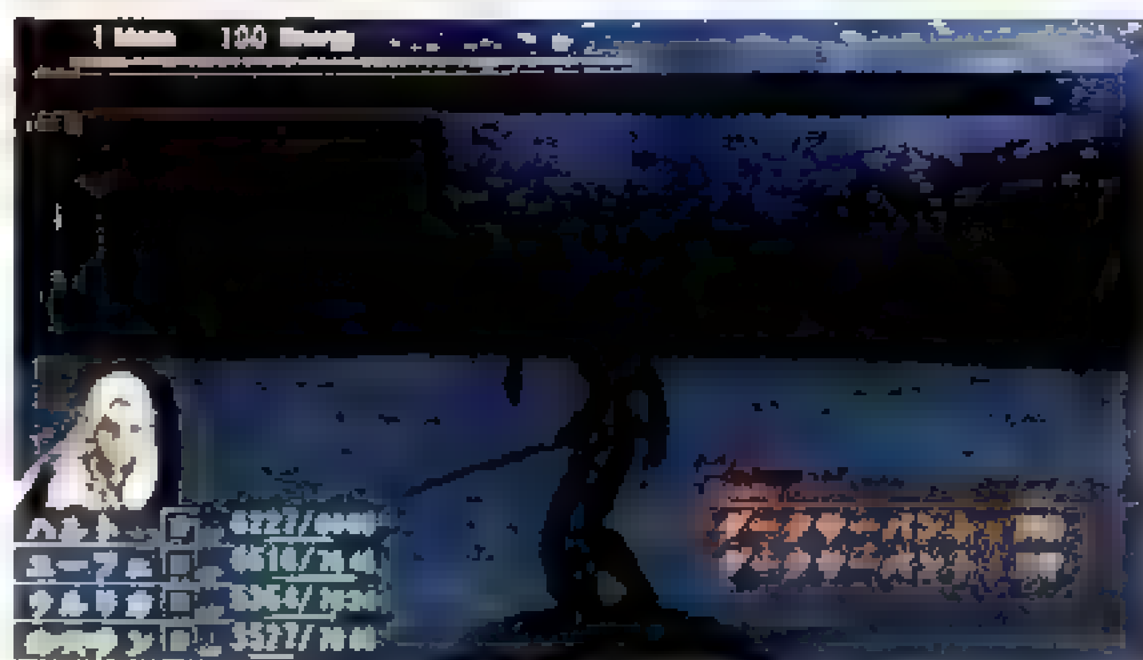
胜利后珍妮佛在怒吼中死去,去寻找自己的爱人了。在死前还诅咒哈尔特也变成屠龙的人,还说想亲眼看到哈尔特杀死尤菲。不管他了,我们先出发吧。

众人来到一个荒凉的城市,这里一片废墟。鲁斯兰说这里是很久以前的精灵城,但是现在已经没有人了。这时哈尔特问鲁斯兰还记不记得他们俩之间的约定,就是如果自己也迷失了想要杀害圣龙的话就让鲁斯兰杀死自己。尤菲急切的喊道这不可能。哈尔特说我答应过保护你就一定会保护你,就算死也不放弃。尤菲大声问道"为什么,只是因为你的职责吗"。哈尔特摇了摇头,说道"不,因为我爱你"(这表白也太快了吧,果然在战斗中感情升温的速度有如飞机一般)。这时邪龙从众人头上飞过,追过去吧。

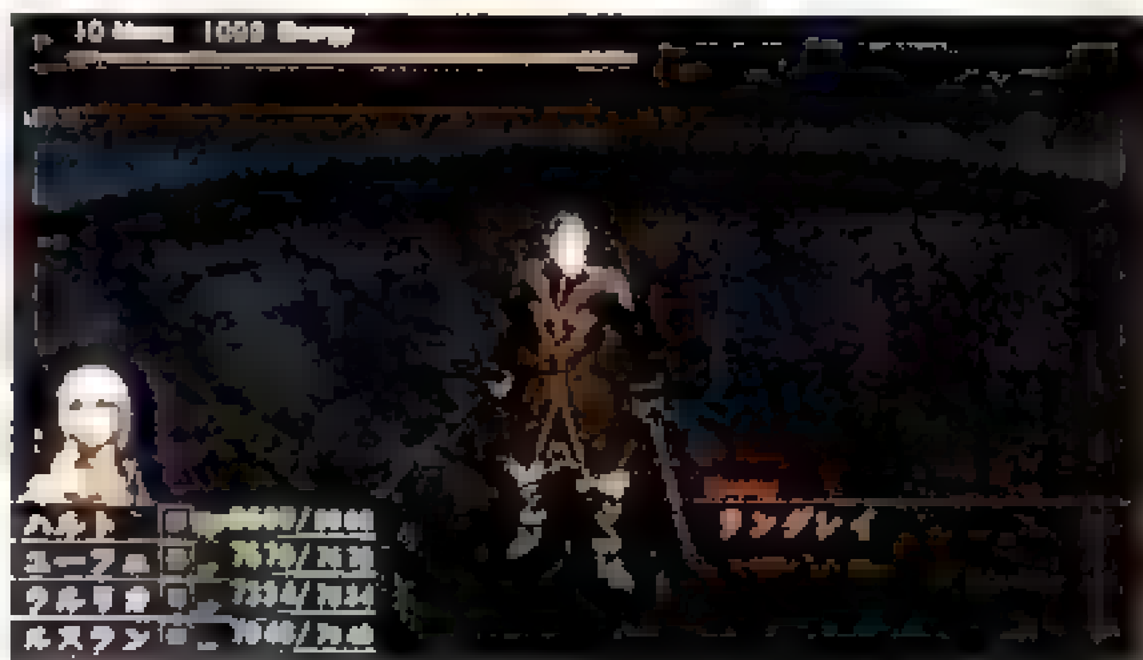
エヴ…

这里有两个发光点,可以拿到两把不错的武器。继续向前走,又出现了两个影分身(大家大致能猜到是谁吧)。对,就是加雷德和珍妮佛。

这次二人都会使用范围攻击,而且都是魔法攻击。加雷德会使用冰冻系的魔法,一旦被冻住了就要赶快解冻,否则冰冻的回合越长就对我们越不利。珍妮佛范围攻击伤害力较高。好在二人的防御力都不算太高,对着一个猛攻,剩下的那个就好办了。



胜利后继续向前走,出现了一个石像,手中捧着一个龙之宝珠。这就应该是暗之龙珠,有了它就可以封印珠邪龙了。正当哈尔特准备取下暗之龙珠时,蓝古雷出现了,抢先一步抢走了龙珠。哈尔特急忙制止,但是蓝古雷却说当你引以为熬的东西却变成了你最大的耻辱时是多么无法忍受的事情。哈尔特面对着自己自幼的好友不停的劝说,此时雷龙也来了,它让蓝古雷不要忘记对自己的承诺。而此时邪龙也来了,把雷龙顶了出去。

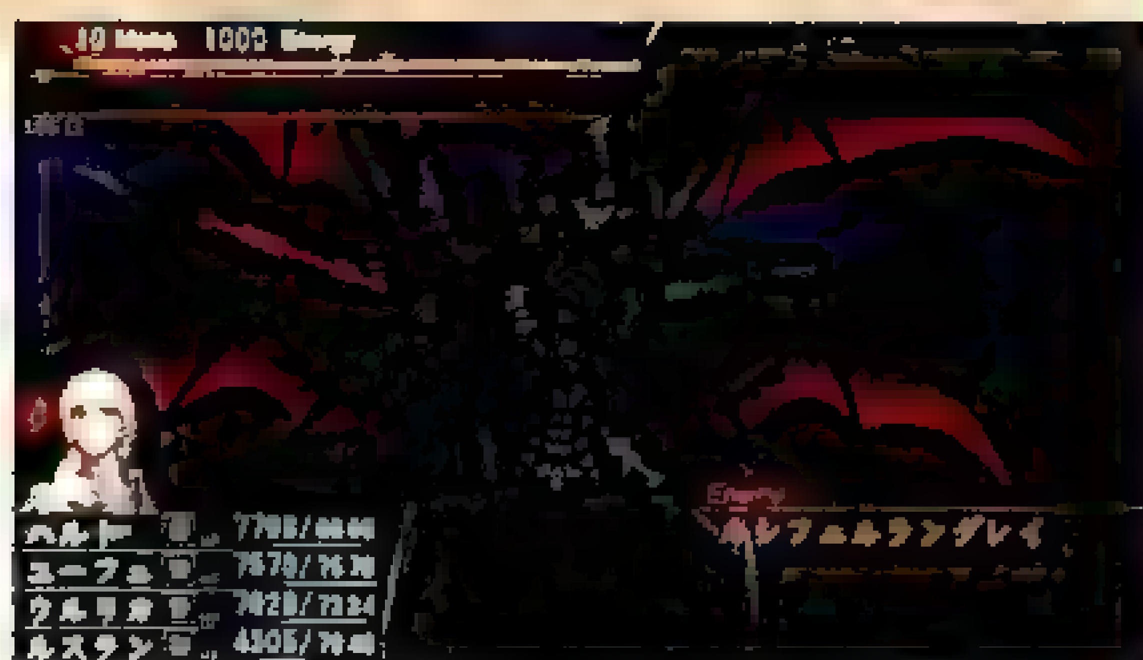


蓝古雷的普通攻击力并不高,但是他的魔法攻击一次有2700左右,不过好在不是经常用,我们要时刻注意回复HP。此外他的生命值降到一定程度以后就会使用HP回复魔法,一次8000左右,此时我们要加快攻击速度,否则他会再使一次。

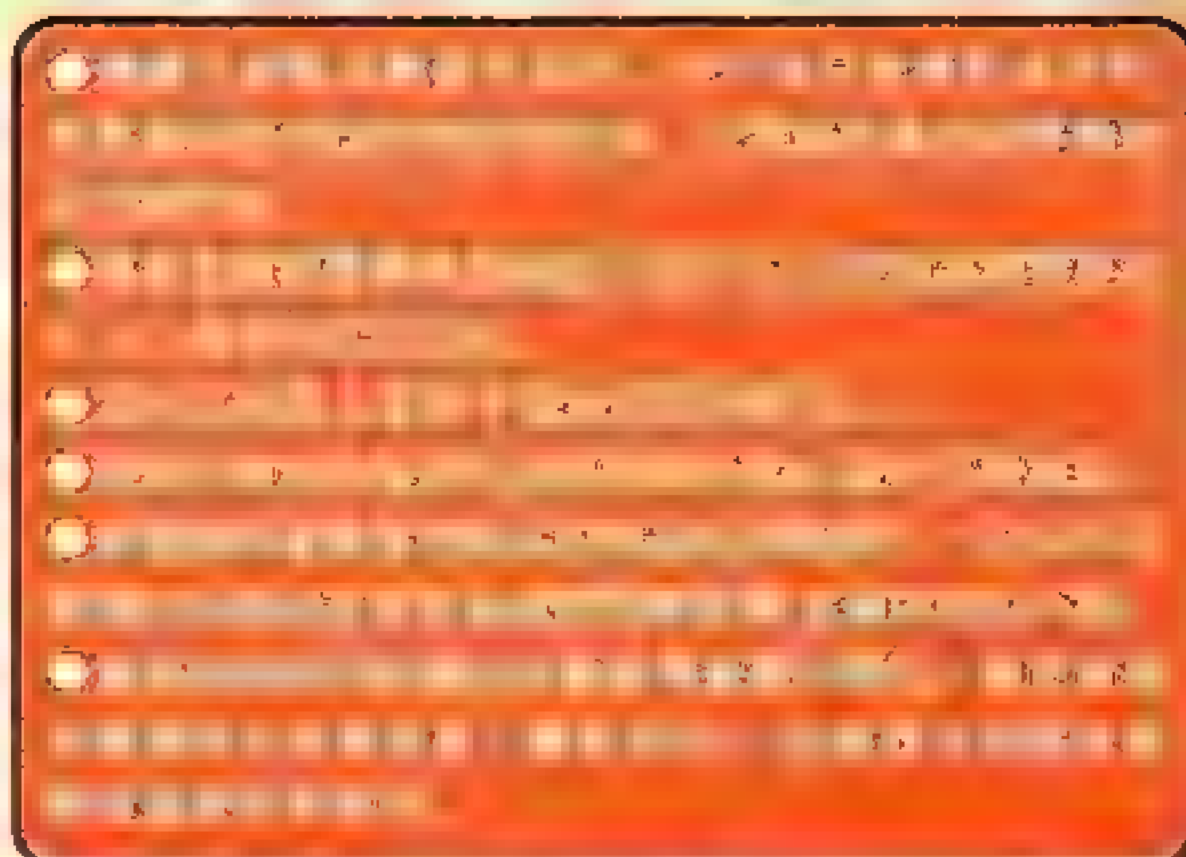
胜利后众人送了一口气,谁知邪龙又回来了,它的企图就是杀死所有的圣龙消灭世界,哪能如它所愿呢。这是最后的BOSS了,加油吧。

邪龙的普通攻击一次伤害在1500左右(视玩家级别而定,起码要在95级左右),魔法攻击伤害在3000以上。不过很少使用范围攻击,我们的主攻还是哈尔特和维尔莉卡,此时的龙之技和多段攻击级别应该都不低了。尤菲还是负责回复,鲁斯兰见机行事。本站并不是很难,只是时间会比较长。

胜利后众人夺回了暗之龙珠,消灭了邪龙,世界也回复了和平。而我们的主人公哈尔特和尤菲之间的人龙情到底怎么样了呢?还是各位自己去看吧。



二周目可以继承通关时的级别以及道具，而且可以再次进行最终BOSS战。



武器、装饰品、合成一览表

武器合成:

ソハルト

LV	武器名称	价格	属性	材料1	材料2	材料3	合成方法获取
5	ショートソード	62	火	ブロンズソード	—	—	店：グラナテイス
5	ワックスソード	62	水	ブロンズソード	—	—	店：グラナテイス
5	グラディウス	62	雷	ブロンズソード	—	—	店：グラナテイス
5	ファルカタ	62	地	ブロンズソード	—	—	店：グラナテイス
5	カトラス	62	风	ブロンズソード	—	—	店：グラナテイス
5	ポイナード	62	冰	ブロンズソード	—	—	店：グラナテイス
6	ストレイトソード	—	火	ショートソード	攻击のルーン	—	宝箱：大火山ヴエルデ
6	アクアスの剣	—	水	ワックスソード	水のルーン	—	宝箱：イリース南部
15	ファルシオン	177	火	ブラスソード	ショートソード	—	店：グラナテイス
15	セイバー	177	水	ブラスソード	ワックスソード	—	店：グラナテイス
15	タルワール	177	雷	ブラスソード	グラディウス	—	店：グラナテイス
15	シミター	177	地	ブラスソード	ファルカタ	—	店·グラナテイス
15	シャムシール	177	风	ブラスソード	カトラス	—	店：グラナテイス
15	アタガン	177	冰	ブラスソード	ポイナード	—	店·グラナテイス
16	バスタードソード	—	火	ファルシオン	攻击のルーン	—	宝箱：イリース北部
25	ロングソード	375	火	アイアンソード	ショートソード	—	店·グラナテイス
25	ブロードソード	375	水	アイアンソード	ワックスソード	—	店：グラナテイス
25	フランベルジュ	375	雷	アイアンソード	グラディウス	—	店：グラナテイス
25	バセラード	375	地	アイアンソード	ファルカタ	—	店：グラナテイス
25	ウォーソード	375	风	アイアンソード	カトラス	—	店：グラナテイス
25	ハイランドソード	375	冰	アイアンソード	ポイナード	—	店：グラナテイス
26	魔剑スペシャルソード	—	火	フランベルジュ	攻击のルーン	龙の粉	宝箱：クリューソ海峡トンネル
26	回剑グラインダーミキサー	—	风	ウォーソード	グラインダー	攻击のルーン	宝箱：ウエントス
35	ファイアストーム	532	火	シルバーソード	攻击のルーン	ファルシオン	店·グラナテイス、アンブル村
35	ウォータースパウト	532	水	シルバーソード	攻击のルーン	セイバー	店：グラナテイス、アンブル村
35	サンダークラップ	532	雷	シルバーソード	攻击のルーン	タルワール	店、グラナテイス、アンブル村
35	グラウンドリフター	532	地	シルバーソード	攻击のルーン	シミター	店：グラナテイス、アンブル村
35	ブリーズアトラクター	532	风	シルバーソード	攻击のルーン	シャムシール	店·グラナテイス、アンブル村
35	スノウブラインド	532	冰	シルバーソード	攻击のルーン	アタガン	店：グラナテイス、アンブル村
36	シルバーブレイド	—	火	シルバーソード	光のルーン	—	对话：ノア(アンブル村)
45	レイザーブレイド	532	火	エレクトラムソード	攻击のルーン	ロングソード	店：グラナテイス、アンブル村
45	アクアコンプレッサー	532	水	エレクトラムソード	攻击のルーン	ブロードソード	店·グラナテイス、アンブル村
45	フェイズシフター	532	雷	エレクトラムソード	攻击のルーン	フランベルジュ	店：グラナテイス、アンブル村
45	コロッサスブレイド	532	地	エレクトラムソード	攻击のルーン	バセラード	店：グラナテイス、アンブル村
45	スパイラルエッジ	532	风	エレクトラムソード	攻击のルーン	ウォーソード	店：グラナテイス、アンブル村
45	ヘルブレイド	532	冰	エレクトラムソード	攻击のルーン	ハイランドソード	店·グラナテイス、アンブル村
45	魔剑セレブリティ	—	火	ビューティフルソード	ゴージャスソード	フロウレスクリスタル	土中：名も忘れた幽灵の栖み
46	ステンレスソード	—	火	エレクトラムソード	ディスペルアーマー	攻击のルーン	宝箱．グラキエス
46	圣剑アスカロン	—	雷	ヴァリアントソード	龙の骨	光のルーン	宝箱：世界树ディアグノーシス
55	スティンガーレイピア	790	火	ゴールドソード	攻击のルーン	ファイアストーム	店：アンブル村
55	ブリリアントレイピア	790	水	ゴールドソード	攻击のルーン	ウォータースパウト	店：アンブル村

55	オーヴァードライブ	790	[redacted]	ゴールドソード	攻击のルーン	サンダークラップ	店：アンブル村
55	ピアシングエッジ	790	地	ゴールドソード	攻击のルーン	グラウンドリフター	店：アンブル村
55	ラピッドレイピア	790	风	ゴールドソード	攻击のルーン	ブリーズアトラクター	店：アンブル村
56	エメネイトソード		火	ゴールドソード	光の攻击ルーン	クリスタルの原石	对话 ゴンザレス(港町クレサント广场)
55	フロストバイト	790	雷	ゴールドソード	攻击のルーン	スノウブラインド	店：アンブル村
65	ヴォルカニックソード	1022	火	プラチナソード	攻击のルーン	レイザーブレイド	店：アンブル村
65	ヴェイパーソード	1022	水	プラチナソード	攻击のルーン	アクアコンプレッサー	店：アンブル村
65	ヴォルテックソード	1022	雷	プラチナソード	攻击のルーン	フェイズシフター	店：アンブル村
65	ヴァンダライズソード	1022	地	プラチナソード	攻击のルーン	コロッサスブレイド	店：アンブル村
65	ヴォーテックスソード	1022	风	プラチナソード	攻击のルーン	スパイラルエッジ	店：アンブル村
65	ヴェイルソード	1022	冰	プラチナソード	攻击のルーン	ヘルブレイド	店：アンブル村
75	ヴォーパルウエポン	1325	火	ミスリルソード	火の攻击ルーン	—	店 グラナテイス、クレサント
75	ヒュドラエッジ	1325	水	ミスリルソード	水の攻击ルーン	—	店：グラナテイス、クレサント
75	ライジングブレイド	1325	雷	ミスリルソード	雷の攻击ルーン	—	店：グラナテイス、クレサント
75	グラウンドスプリッター	1325	地	ミスリルソード	地の攻击ルーン	—	店：グラナテイス、クレサント
75	アストラルセイバー	1325	风	ミスリルソード	风の攻击ルーン	—	店：グラナテイス、クレサント
75	ストームシャッター	1325	冰	ミスリルソード	冰の攻击ルーン	—	店：グラナテイス、クレサント
76	魔剑コールブランド	—	火	シャイニングカリバー	龙の粉	圣なる印	ハルト在港町クレサント广场与トータス对话
76	魔剑ハルムンク		火	シャイニングカリバー	龙の粉	魔素の源	宝箱：雷龙の巣タナス
85	魔剑レーヴァンテイン	2095	火	オリハルコンソード	龙の粉	火の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔剑ミスティルテイン	2095	水	オリハルコンソード	龙の粉	水の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔剑ソアランテイン	2095	雷	オリハルコンソード	龙の粉	雷の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔剑ヨルダンテイン	2095	地	オリハルコンソード	龙の粉	地の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔剑ヴィナンテイン	2095	风	オリハルコンソード	龙の粉	风の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔剑ハガランテイン	2095	冰	オリハルコンソード	冰の粉	冰の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣剑クラウソラス	2952	火	アダマンソード	龙の骨	火の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣剑レインクラウト	2952	水	アダマンソード	龙の骨	水の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣剑カラドボルグ	2952	雷	アダマンソード	龙の骨	雷の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣剑デュランダル	2952	地	アダマンソード	龙の骨	地の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣剑ググラススイープ	2952	风	アダマンソード	龙の骨	风の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣剑フラガラッハ	2952	冰	アダマンソード	龙の骨	冰の攻击ルーン	店：クレサント

ユーフエ

LV	武器名称	价格	属性	材料1	材料2	材料3	合成方法获取
5	シダースタッフ	57	火	ブロンズロッド	—	—	店：グラナテイス
5	オークスタッフ	57	水	ブロンズロッド	—	—	店：グラナテイス
5	アッシュスタッフ	57	雷	ブロンズロッド	—	—	店：グラナテイス
5	メイプルスタッフ	57	地	ブロンズロッド	—	—	店：グラナテイス
5	ウイロースタッフ	57	风	ブロンズロッド	—	—	店：グラナテイス
5	チェスナットスタッフ	57	冰	ブロンズロッド	—	—	店：グラナテイス
6	ローズスタッフ	57	火	ブロンズロッド	ハーブブロッサム	—	宝箱：イリース南部
6	ユースタッフ	57	水	ブロンズロッド	ハーブルート	水のルーン	宝箱：大火山ヴェルデ
15	アロエロッド	167	火	ブラスロッド	シダースタッフ	—	店：グラナテイス
15	オレガノロッド	167	水	ブラスロッド	オークスタッフ	—	店：グラナテイス
15	カモミールロッド	167	雷	ブラスロッド	アッシュスタッフ	—	店：グラナテイス
15	クレソンロッド	167	地	ブラスロッド	メイプルスタッフ	—	店：グラナテイス
15	コリアンダーロッド	167	风	ブラスロッド	ウイロースタッフ	—	店：グラナテイス
15	セージロッド	167	冰	ブラスロッド	チェスナットスタッフ	—	店：グラナテイス
16	メディウムの杖	167	火	アロエロッド	攻击のルーン	—	宝箱：イーリス北部
25	バジルロッド	355	火	アイアンロッド	シダースタッフ	—	店：グラナテイス
25	ベルガモットロッド	355	水	アイアンロッド	オークスタッフ	—	店：グラナテイス
25	ミントロッド	355	雷	アイアンロッド	アッシュスタッフ	—	店：グラナテイス
25	ラベンダーロッド	355	地	アイアンロッド	メイプルスタッフ	—	店：グラナテイス
25	アルカネットロッド	355	风	アイアンロッド	ウイロースタッフ	—	店：グラナテイス
25	ジャスミンロッド	355	冰	アイアンロッド	チェスナットスタッフ	—	店：グラナテイス
26	ウォーロックの杖	—	风	ユースタッフ	アイアンソード	攻击のルーン	宝箱：ウエントス
35	フェアリーファイア	505	火	シルバーロッド	攻击のルーン	アロエロッド	店：グラナテイス、アンブル村
35	フレイバーウォータ	505	水	シルバーロッド	攻击のルーン	オレガノロッド	店：グラナテイス、アンブル村
35	ブリンククラウド	505	雷	シルバーロッド	攻击のルーン	カモミールロッド	店：グラナテイス、アンブル村
35	ソイルストーン	505	地	シルバーロッド	攻击のルーン	クレソンロッド	店：グラナテイス、アンブル村
35	ウイーピングウインド	505	风	シルバーロッド	攻击のルーン	コリアンダーロッド	店：グラナテイス、アンブル村
35	ダズリングスノウ	505	冰	シルバーロッド	攻击のルーン	セージロッド	店：グラナテイス、アンブル村

45	ファイアロッド	597	火	エレクトラムロッド	攻击のルーン	バジルロッド	店：グラナティス、アンブル村
45	ウォーターロッド	597	水	エレクトラムロッド	攻击のルーン	ベルカモットロッド	店：グラナティス、アンブル村
45	サンダーロッド	597	雷	エレクトラムロッド	攻击のルーン	ミントロッド	店：グラナティス、アンブル村
45	グラインドロッド	597	地	エレクトラムロッド	攻击のルーン	ラベンダーロッド	店：グラナティス、アンブル村
45	ウインドロッド	597	风	エレクトラムロッド	攻击のルーン	アルカネットロッド	店：グラナティス、アンブル村
46	ソーサラーの杖	597	水	エレクトラムロッド	ディスペルアーマー	暗のルーン	宝箱：グラキエス
45	アイスロッド	597	冰	エレクトラムロッド	攻击のルーン	ジャスミンロッド	店：グラナティス、アンブル村
55	バーニングロッド	750	火	ゴールドロッド	攻击のルーン	フエアリーファイア	店：アンブル村
55	オーバーフロウロッド	750	水	ゴールドロッド	攻击のルーン	フレイバーウォーター	店：アンブル村
55	ランブルロッド	750	雷	ゴールドロッド	攻击のルーン	ブリンククラウド	店：アンブル村
55	スプリットロッド	750	地	ゴールドロッド	攻击のルーン	ソイルストーン	店：アンブル村
55	ケイスロッド	750	风	ゴールドロッド	攻击のルーン	ウィービングウインド	店：アンブル村
55	ブラインドロッド	750	冰	ゴールドロッド	攻击のルーン	ダズリングスノウ	店：アンブル村
65	フレアロッド	972	火	プラチナロッド	攻击のルーン	ファイアロッド	店：アンブル村
65	フラッドロッド	972	水	プラチナロッド	攻击のルーン	ウォーターロッド	店：アンブル村
65	バーストロッド	972	雷	プラチナロッド	攻击のルーン	サンダーロッド	店：アンブル村
65	クエイクロッド	972	地	プラチナロッド	攻击のルーン	グラインドロッド	店：アンブル村
65	トルネードロッド	972	风	プラチナロッド	攻击のルーン	ウインドロッド	店：アンブル村
65	フリーズロッド	972	冰	プラチナロッド	攻击のルーン	アイスロッド	店：アンブル村
75	ファイアロッド	1260	火	ミスリルロッド	火の攻击ルーン	—	店：グラナティス、クレサント
75	ウォーターロッド	1260	水	ミスリルロッド	水の攻击ルーン	—	店：グラナティス、クレサント
75	サンダーロッド	1260	雷	ミスリルロッド	雷の攻击ルーン	—	店：グラナティス、クレサント
75	グラインドロッド	1260	地	ミスリルロッド	地の攻击ルーン	—	店：グラナティス、クレサント
75	ウインドロッド	1260	风	ミスリルロッド	风の攻击ルーン	—	店：グラナティス、クレサント
75	アイスロッド	1260	冰	ミスリルロッド	冰の攻击ルーン	—	店：グラナティス、クレサント
76	魔杖ガルム	1260	火	ヒーラーの杖	幻兽の粉	圣なる印	ユーフェ在港町クレサント广场与トータス对话
76	魔杖ファフナー	1260	火	ウイザードの杖	幻兽の粉	魔業の源	宝箱：雷龙の巢タナス
85	魔杖フェニックス	1990	火	オリハルコンロッド	幻兽の粉	火の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔杖ユニコーン	1990	水	オリハルコンロッド	幻兽の粉	水の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔杖ヌエ	1990	雷	オリハルコンロッド	幻兽の粉	雷の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔杖ゲンブ	1990	地	オリハルコンロッド	幻兽の粉	地の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔杖ペガサス	1990	风	オリハルコンロッド	幻兽の粉	风の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔杖ウエンディゴ	1990	冰	オリハルコンロッド	幻兽の粉	冰の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣杖ロキ	2802	火	アダマンロッド	幻兽の骨	火の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣杖ニヨルド	2802	水	アダマンロッド	幻兽の骨	水の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣杖ソール	2802	雷	アダマンロッド	幻兽の骨	雷の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣杖シヴ	2802	地	アダマンロッド	幻兽の骨	地の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣杖イミル	2802	风	アダマンロッド	幻兽の骨	风の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣杖ヨトウン	2802	冰	アダマンロッド	幻兽の骨	冰の攻击ルーン	店：クレサント

ウルリカ

LV	武器名称	价格	属性	材料1	材料2	材料3	合成方法获取
5	ウォームスショット	60	火	ブロンズガン	火药	—	店：グラナティス
5	ウエットショット	60	水	ブロンズガン	火药	—	店：グラナティス
5	ナムショット	60	雷	ブロンズガン	火药	—	店：グラナティス
5	スネアショット	60	地	ブロンズガン	火药		店：グラナティス
5	ブリーズショット	60	风	ブロンズガン	火药	—	店：グラナティス
5	チルショット	60	冰	ブロンズガン	火药	—	店：グラナティス
6	ランタンショット	—	火	ウォームスショット	火のルーン	—	宝箱：イリース南部
6	タッチホールガン	—	风	ウエットショット	风のルーン	—	宝：大火山ヴェルデ
15	クラックショット	170	火	ブラスガン	火药	ウォームスショット	店：グラナティス
15	ディンプルショット	170	水	ブラスガン	火药	ウエットショット	店：グラナティス
15	ランブルショット	170	雷	ブラスガン	火药	ナムショット	店：グラナティス
15	タンプショット	170	地	ブラスガン	火药	スネアショット	店：グラナティス
15	ハウリングショット	170	风	ブラスガン	火药	ブリーズショット	店：グラナティス
15	サッドショット	170	冰	ブラスガン	火药	チルショット	店：グラナティス
16	マッチロックガン	—	风	ハウリングショット	攻击のルーン	—	宝：イーリス北部
25	ファイアショット	365	火	アイアンガン	火药	ウォームスショット	店：グラナティス
25	ウォーターショット	365	水	アイアンガン	火药	ウエットショット	店：グラナティス
25	サンダーショット	365	雷	アイアンガン	火药	ナムショット	店：グラナティス
25	グラウンドショット	365	地	アイアンガン	火药	スネアショット	店：グラナティス
25	ウインドショット	365	风	アイアンガン	火药	ブリーズショット	店：グラナティス

25	アイスショット	365	冰	アイアンガン	火药	チルショット	店：グラナティス
26	フリントロックガン	365	火	ファイアショット	攻击のルーン	火のルーン	宝箱 トルトニス
35	レイディアントシルバー	515	火	シルバーガン	攻击のルーン	クラックショット	店：グラナティス、アンブル村
35	セラシルバー	515	水	シルバーガン	攻击のルーン	ディンプルショット	店：グラナティス、アンブル村
35	アークシルバー	515	雷	シルバーガン	攻击のルーン	ランブルショット	店：グラナティス、アンブル村
35	スローンシルバー	515	地	シルバーガン	攻击のルーン	タンブショット	店：グラナティス、アンブル村
35	デュナミスシルバー	515	风	シルバーガン	攻击のルーン	ハウリングショット	店：グラナティス、アンブル村
35	ドミニオンシルバー	515	冰	シルバーガン	攻击のルーン	サッドショット	店：グラナティス、アンブル村
45	フレイムシャーク	610	火	エレクトラムガン	攻击のルーン	ファイアショット	店：グラナティス、アンブル村
45	アクアドルフィン	610	水	エレクトラムガン	攻击のルーン	ウォーターショット	店：グラナティス、アンブル村
45	ライトニングオルカ	610	雷	エレクトラムガン	攻击のルーン	サンダーショット	店：グラナティス、アンブル村
45	アースホエール	610	地	エレクトラムガン	攻击のルーン	グラウンドショット	店：グラナティス、アンブル村
45	ストームサーペント	610	风	エレクトラムガン	攻击のルーン	ウインドショット	店：グラナティス、アンブル村
45	グラシアルクラーケン	610	冰	エレクトラムガン	攻击のルーン	アイスショット	店 グラナティス、アンブル村
46	ヴァーティカルガン	610	雷	エレクトラムガン	ディスペルアーマー	光のルーン	宝箱：グラキエス
55	ウリエルゴールド	767	火	ゴールドガン	攻击のルーン	レイディアントシルバー	店、アンブル村
55	マルティエルゴールド	767	水	ゴールドガン	攻击のルーン	セラシルバー	店：アンブル村
55	ラミエルゴールド	767	雷	ゴールドガン	攻击のルーン	アークシルバー	店：アンブル村
55	スイエルゴールド	767	地	ゴールドガン	攻击のルーン	スローンシルバー	店：アンブル村
55	ルヒエルゴールド	767	风	ゴールドガン	攻击のルーン	デュナミスシルバー	店：アンブル村
55	シャルギエルゴールド	767	冰	ゴールドガン	攻击のルーン	ドミニオンシルバー	店：アンブル村
65	パルメニデス・ライフル	990	火	プラチナガン	攻击のルーン	フレイムシャーク	店：アンブル村
65	ヘラクレイトス・ライフル	990	水	プラチナガン	攻击のルーン	アクアドルフィン	店：アンブル村
65	アナクサゴラス・ライフル	990	雷	プラチナガン	攻击のルーン	ライトニングオルカ	店：アンブル村
65	ピタゴラス・ライフル	990	地	プラチナガン	攻击のルーン	アースホエール	店：アンブル村
65	アナクシネメス・ライフル	990	风	プラチナガン	攻击のルーン	ストームサーペント	店：アンブル村
65	エンペドクレス・ライフル	990	冰	プラチナガン	攻击のルーン	グラシアルクラーケン	店：アンブル村
75	レヴィ・キャノン	1285	火	ミスリルガン	火の攻击ルーン	—	店：グラナティス、クレサント
75	クロウリー・キャノン	1285	水	ミスリルガン	水の攻击ルーン	—	店：グラナティス、クレサント
75	リサ・キャノン	1285	雷	ミスリルガン	雷の攻击ルーン	—	店：グラナティス、クレサント
75	メイザース・キャノン	1285	地	ミスリルガン	地の攻击ルーン	—	店：グラナティス、クレサント
75	フォーチュン・キャノン	1285	风	ミスリルガン	风の攻击ルーン	—	店：グラナティス、クレサント
75	ディー・キャノン	1285	冰	ミスリルガン	冰の攻击ルーン	—	店：グラナティス、クレサント
76	机炮イエソド	1285	风	ミスリルガン	魔术书のきれはし	圣なる印	ウルリカ在港町クレサント广场与トータス对话
76	机炮ティフアレト	—	风	ミスリルガン	魔术书のきれはし	魔窟の源	宝箱・雷龙の巣タナス
85	机炮ゲブラー	2030	火	オリハルコンガン	魔术书のきれはし	火の攻击ルーン	店：クレサント
85	机炮ホド	2030	水	オリハルコンガン	魔术书のきれはし	水の攻击ルーン	店：クレサント
85	机炮ケセド	2030	雷	オリハルコンガン	魔术书のきれはし	雷の攻击ルーン	店・クレサント
85	机炮ビナー	2030	地	オリハルコンガン	魔术书のきれはし	地の攻击ルーン	店、クレサント
85	机炮ネツアク	2030	风	オリハルコンガン	魔术书のきれはし	风の攻击ルーン	店：クレサント
85	机炮マルクト	2030	冰	オリハルコンガン	魔术书のきれはし	冰の攻击ルーン	店：クレサント
95	击炮カマエル	2862	火	アダマンガン	魔术の册子	火の攻击ルーン	店：クレサント
95	击炮ラファエル	2862	水	アダマンガン	魔术の册子	水の攻击ルーン	店：クレサント
95	击炮ツアドキエル	2862	雷	アダマンガン	魔术の册子	雷の攻击ルーン	店：クレサント
95	击炮ツアフキエル	2862	地	アダマンガン	魔术の册子	地の攻击ルーン	店：クレサント
95	击炮ハミエル	2862	风	アダマンガン	魔术の册子	风の攻击ルーン	店：クレサント
95	击炮サンダルフォン	2862	冰	アダマンガン	魔术の册子	冰の攻击ルーン	店：クレサント

ツルスラン

LV	武器名称	价格	属性	材料1	材料2	材料3	合成方法获取
5	レッドサークル	62	火	ブロンズサークル	赤色のインク	—	店：グラナティス
5	ブルーサークル	62	水	ブロンズサークル	青色のインク	—	店：グラナティス
5	パープルサークル	62	雷	ブロンズサークル	紫色のインク	—	店：グラナティス
5	イエローサークル	62	地	ブロンズサークル	黄色のインク	—	店：グラナティス
5	グリーンサークル	62	风	ブロンズサークル	绿色のインク	—	店：グラナティス
5	シアンサークル	62	冰	ブロンズサークル	水色のインク	—	店：グラナティス
6	ホワイトサークル	—	风	ブロンズサークル	火のルーン	雷のルーン	宝箱：イリース南部
6	ブラックサークル	—	地	ブロンズサークル	水のルーン	地のルーン	宝箱：大火山ヴェルデ
15	バーンラウンダ	182	火	ブラスサークル	赤色のインク	レッドサークル	店：グラナティス
15	ドレンチグラインダー	182	水	ブラスサークル	青色のインク	ブルーサークル	店：グラナティス
15	ストライクラフター	182	雷	ブラスサークル	紫色のインク	パープルサークル	店：グラナティス
15	ラッシュブラー	182	地	ブラスサークル	黄色のインク	イエローサークル	店：グラナティス

15	サブデュースピナー	182	风	ブラスサークル	绿色のインク	グリーンサークル	店：グラナテイス
15	パーリイフリーザー	182	冰	ブラスサークル	水色のインク	シアンサークル	店：グラナテイス
16	オータムラウンダー	—	地	サブデュースピナー	水のルーン	风のルーン	宝箱，イリース北部
25	クリムゾンフレイム	387	火	アイアンサークル	赤色のインク	レッドサークル	店：グラナテイス
25	コバルトリバー	387	水	アイアンサークル	青色のインク	ブルーサークル	店：グラナテイス
25	ヴァイオレットスカイ	387	雷	アイアンサークル	紫色のインク	パープルサークル	店：グラナテイス
25	ブラウンアース	387	地	アイアンサークル	黄色のインク	イエローサークル	店：グラナテイス
25	ヴィリディアンウイント	387	风	アイアンサークル	绿色のインク	グリーンサークル	店：グラナテイス
25	シアングラシエル	387	冰	アイアンサークル	水色のインク	シアンサークル	店：グラナテイス
26	ウインターラウンダー		水	シアングラシエル	冰のルーン	冰のルーン	宝箱：トルトニス
35	ヴェルデサークル	547	火	シルバーサークル	攻击のルーン	バーンラウンダー	店：グラナテイス、アンブル村
35	オルビスサークル	547	水	シルバーサークル	攻击のルーン	ドレンチグラインダー	店：グラナテイス、アンブル村
35	トルトニスサークル	547	雷	シルバーサークル	攻击のルーン	ストライクラフター	店：グラナテイス、アンブル村
35	パサルティスサークル	547	地	シルバーサークル	攻击のルーン	ラッシュブラー	店：グラナテイス、アンブル村
35	ウエントスサークル	547	风	シルバーサークル	攻击のルーン	サブデュースピナー	店：グラナテイス、アンブル村
35	グラキエスサークル	547	冰	シルバーサークル	攻击のルーン	パーリイフリーザー	店：グラナテイス、アンブル村
45	ヴォルカノラウンド	647	火	エレクトラムサークル	攻击のルーン	クリムゾンフレイム	店：グラナテイス、アンブル村
45	オーシャンラウンド	647	水	エレクトラムサークル	攻击のルーン	コバルトリバー	店：グラナテイス、アンブル村
45	ライオットラウンド	647	雷	エレクトラムサークル	攻击のルーン	ヴァイオレットスカイ	店：グラナテイス、アンブル村
45	グラウンドラウント	647	地	エレクトラムサークル	攻击のルーン	ブラウンアース	店：グラナテイス、アンブル村
45	トルネードラウンド	647	风	エレクトラムサークル	攻击のルーン	ヴィリディアンウインド	店：グラナテイス、アンブル村
45	ブリザードラウンド	647	冰	エレクトラムサークル	攻击のルーン	シアングラシエル	店：グラナテイス、アンブル村
46	ヘラクレスサークル	647	雷	エレクトラムサークル	ディスペルアーマー	暗のルーン	宝箱：グラキエス
55	ゲネオスサークル	815	火	ゴールドサークル	攻击のルーン	ヴェルデサークル	店：アンブル村
55	アクエルドサークル	815	水	ゴールドサークル	攻击のルーン	オルビスサークル	店：アンブル村
55	テネルサークル	815	雷	ゴールドサークル	攻击のルーン	トルトニスサークル	店：アンブル村
55	カウントスサークル	815	地	ゴールドサークル	攻击のルーン	パサルティスサークル	店：アンブル村
55	ファーシルサークル	815	风	ゴールドサークル	攻击のルーン	ウエントスサークル	店：アンブル村
55	セーリオサークル	815	冰	ゴールドサークル	攻击のルーン	グラキエスサークル	店：アンブル村
65	プロキオン	1052	火	プラチナサークル	攻击のルーン	—	店：アンブル村
65	ベテルギウス	1052	水	プラチナサークル	攻击のルーン	—	店：アンブル村
65	アンタレス	1052	雷	プラチナサークル	攻击のルーン	—	店：アンブル村
65	アルタイル	1052	地	プラチナサークル	攻击のルーン	—	店：アンブル村
65	デネブ	1052	风	プラチナサークル	攻击のルーン	—	店：アンブル村
65	スピカ	1052	冰	プラチナサークル	攻击のルーン	—	店：アンブル村
75	星轮アリエス	1362	火	ミスリルサークル	星くず	火の攻击ルーン	店：グラナテイス、クレサント
75	星轮タウルス	1362	水	ミスリルサークル	星くず	水の攻击ルーン	店：グラナテイス、クレサント
75	星轮ジェミニ	1362	雷	ミスリルサークル	星くず	雷の攻击ルーン	店：グラナテイス、クレサント
75	星轮キャンサー	1362	地	ミスリルサークル	星くず	地の攻击ルーン	店：グラナテイス、クレサント
75	星轮レオ	1362	风	ミスリルサークル	星くず	风の攻击ルーン	店：グラナテイス、クレサント
75	星轮ヴィーゴ	1362	冰	ミスリルサークル	星くず	冰の攻击ルーン	店：グラナテイス、クレサント
76	星轮カリナ	1362	地	ペルセウスサークル	星くず	圣なる印	ルスラン登港前クレサント广场与トータス对话
76	星轮パッピス	1362	地	アンドロメダサークル	星くず	魔素の源	宝箱：雷龙の巣タナス
85	星轮ライブラ	2157	火	オリハルコンサークル	星くず	火の攻击ルーン	店：クレサント
85	星轮スコーピウス	2157	水	オリハルコンサークル	星くず	水の攻击ルーン	店：クレサント
85	星轮サジタリウス	2157	雷	オリハルコンサークル	星くず	雷の攻击ルーン	店：クレサント
85	星轮カプリコーン	2157	地	オリハルコンサークル	星くず	地の攻击ルーン	店：クレサント
85	星轮アクエリアス	2157	风	オリハルコンサークル	星くず	风の攻击ルーン	店：クレサント
85	星轮ピスケス	2157	冰	オリハルコンサークル	星くず	冰の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣轮カノープス	3040	火	アダマンサークル	星のかけら	火の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣轮アークトゥルス	3040	水	アダマンサークル	星のかけら	水の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣轮ケンタウリ	3040	雷	アダマンサークル	星のかけら	雷の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣轮ヴェガ	3040	地	アダマンサークル	星のかけら	地の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣轮カペラ	3040	风	アダマンサークル	星のかけら	风の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣轮リゲル	3040	冰	アダマンサークル	星のかけら	冰の攻击ルーン	店：クレサント

装饰品:

项链

LV	名称	价格	属性	材料1	材料2	材料3	合成方法获得
5	こげた首轮	57	火	ブロンズネックレス	—	—	店：グラナテイス
5	ひしゃげた首轮	57	水	ブロンズネックレス	—	—	店：グラナテイス
5	伤だらけの首轮	57	雷	ブロンズネックレス	—	—	店：グラナテイス

5	くもつた首輪	57	地	ブロンズネックレス	—	—	店：グラナテイス
5	こわれた首輪	57	风	ブロンズネックレス	—	—	店：グラナテイス
5	さびた首輪	57	冰	ブロンズネックレス	—	—	店：グラナテイス
15	オックスネックレス	170	火	ブラスネックレス	—	—	店：グラナテイス
15	たくましさの首輪	170	水	ブラスネックレス	—	—	店：グラナテイス
15	スウイフトネスチョーカー	170	雷	ブラスネックレス	—	—	店：グラナテイス
15	クラフトマンネックレス	170	地	ブラスネックレス	—	—	店：グラナテイス
15	ニマニックメダル	170	风	ブラスネックレス	—	—	店：グラナテイス
15	感情のメダリオン	170	冰	ブラスネックレス	—	—	店：グラナテイス
25	ストレングスの首飾り	357	火	アイアンネックレス	—	—	店：グラナテイス
25	バイタリテイの首輪	357	水	アイアンネックレス	—	—	店：グラナテイス
25	アジリテイの首輪	357	雷	アイアンネックレス	—	—	店：グラナテイス
25	デクスタリテイの首飾り	357	地	アイアンネックレス	—	—	店：グラナテイス
25	インテリジエンスのメダル	357	风	アイアンネックレス	—	—	店：グラナテイス
25	マインドのメダル	357	冰	アイアンネックレス	—	—	店：グラナテイス
35	エレファントネックレス	505	火	シルバーネックレス	防御のルーン	赤色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
35	スターディチョーカー	505	水	シルバーネックレス	防御のルーン	青色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
35	ヘイストチョーカー	505	雷	シルバーネックレス	防御のルーン	紫色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
35	アキュレシーネックレス	505	地	シルバーネックレス	防御のルーン	黄色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
35	记忆のメダリオン	505	风	シルバーネックレス	防御のルーン	青色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
35	精神のメダリオン	505	冰	シルバーネックレス	防御のルーン	水色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
45	マイトネックレス	597	火	エレクトラムネックレス	防御のルーン	赤色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
45	生命力の首輪	597	水	エレクトラムネックレス	防御のルーン	青色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
45	スタテイックチョーカー	597	雷	エレクトラムネックレス	防御のルーン	紫色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
45	ヨハンナのネックレス	597	地	エレクトラムネックレス	防御のルーン	黄色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
45	ブリリアンスメダル	597	风	エレクトラムネックレス	防御のルーン	緑色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
45	ハロウドメダリオン	597	冰	エレクトラムネックレス	防御のルーン	水色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
55	巨人の首飾り	750	火	ゴールドネックレス	防御のルーン	ディスペルウィークン	店：アンブル村
55	スタビリテイチョーカー	750	水	ゴールドネックレス	防御のルーン	ディスペルフィーブル	店：アンブル村
55	加速の首輪	750	雷	ゴールドネックレス	防御のルーン	ディスペルマッド	店：アンブル村
55	パーフェクトネックレス	750	地	ゴールドネックレス	防御のルーン	ディスペルシック	店：アンブル村
55	エンライテンメントメダル	750	风	ゴールドネックレス	防御のルーン	ディスペルクラムジー	店：アンブル村
55	不屈のメダリオン	750	冰	ゴールドネックレス	防御のルーン	ディスペルデイズ	店：アンブル村
65	タイタンの首飾り	970	火	プラチナネックレス	防御のルーン	ディスペルウィークン	店：アンブル村
65	フエニックスの首輪	970	水	プラチナネックレス	防御のルーン	ディスペルフィーブル	店：アンブル村
65	ジャックチョーカー	970	雷	プラチナネックレス	防御のルーン	ディスペルマッド	店：アンブル村
65	アルハ マムの魔法の首輪	970	地	プラチナネックレス	防御のルーン	ディスペルシック	店：アンブル村
65	ハルのメダル	970	风	プラチナネックレス	防御のルーン	ディスペルクラムジー	店：アンブル村
65	ソヘイのメダル	970	冰	プラチナネックレス	防御のルーン	ディスペルデイズ	店：アンブル村
75	ブラキウム・フォクス	1260	火	ミスリルネックレス	防御のルーン	火の防御ルーン	店：グラナテイス、クレサント
75	ヴァリダス・フォクス	1260	水	ミスリルネックレス	防御のルーン	水の防御ルーン	店：グラナテイス、クレサント
75	クーロ・フォクス	1260	雷	ミスリルネックレス	防御のルーン	雷の防御ルーン	店：グラナテイス、クレサント
75	パルマ・フォクス	1260	地	ミスリルネックレス	防御のルーン	地の防御ルーン	店：グラナテイス、クレサント
75	インテレクトス・フォクス	1260	风	ミスリルネックレス	防御のルーン	风の防御ルーン	店：グラナテイス、クレサント
75	メンタリス・フォクス	1260	冰	ミスリルネックレス	防御のルーン	冰の防御ルーン	店：グラナテイス、クレサント
85	魔装アトラス・コラム	1990	火	オリハルコンネックレス	龙の粉	火の防御ルーン	店：クレサント
85	魔装エピメテウス・コラム	1990	水	オリハルコンネックレス	幻兽の粉	水の防御ルーン	店：クレサント
85	魔装プロメテウス・コラム	1990	雷	オリハルコンネックレス	龙の粉	雷の防御ルーン	店：クレサント
85	魔装ヒロネルス・コラム	1990	地	オリハルコンネックレス	星くず	地の防御ルーン	店：クレサント
85	魔装ミズキス・コラム	1990	风	オリハルコンネックレス	魔术书のきれはし	风の防御ルーン	店：クレサント
85	魔装アテナ・コラム	1990	雷	オリハルコンネックレス	幻兽の粉	冰の防御ルーン	店：クレサント
95	圣装スルト・セントラル	2805	火	アダマンネックレス	龙の骨	火の防御ルーン	店：クレサント
95	圣装パンドル・セントラル	2805	水	アダマンネックレス	幻兽の骨	水の防御ルーン	店：クレサント
95	圣装ソール・セントラル	2805	雷	アダマンネックレス	龙の骨	雷の防御ルーン	店：クレサント
95	圣装ウォカル・セントラル	2805	地	アダマンネックレス	星のかけら	地の防御ルーン	店：クレサント
95	圣装ヴォダン・セントラル	2805	风	アダマンネックレス	魔术の册子	风の防御ルーン	店：クレサント
95	圣装エルダ・セントラル	2805	冰	アダマンネックレス	幻兽の骨	冰の防御ルーン	店：クレサント

腕轮

LV	名称	价格	属性	材料1	材料2	材料3	合成方法获得
5	こげた腕輪	57	火	ブロンズバングル	—	—	店：グラナテイス
5	ひしゃげた腕輪	57	水	ブロンズバングル	—	—	店：グラナテイス

5	傷だらけの腕輪	57	雷	ブロンズバングル	—	—	店：グラナテイス
5	くもった腕輪	57	地	ブロンズバングル	—	—	店：グラナテイス
5	こわれた腕輪	57	风	ブロンズバングル	—	—	店：グラナテイス
5	さびた腕輪	57	冰	ブロンズバングル	—	—	店：グラナテイス
15	メイミングアームレット	157	火	ブラスバングル	—	—	店：グラナテイス
15	ドッジブレイサー	157	水	ブラスバングル	—	—	店：グラナテイス
15	スプリッターバングル	157	雷	ブラスバングル	—	—	店：グラナテイス
15	シーアバングル	157	地	ブラスバングル	—	—	店：グラナテイス
15	战士の腕輪	157	风	ブラスバングル	—	—	店：グラナテイス
15	ブローナーの腕輪	157	冰	ブラスバングル	—	—	店：グラナテイス
25	ストレイングアームレット	337	火	アイアンバングル	—	—	店：グラナテイス
25	ブロックブレイサー	337	水	アイアンバングル	—	—	店：グラナテイス
25	のこぎりの腕輪	337	雷	アイアンバングル	—	—	店：グラナテイス
25	エンハンサーバングル	337	地	アイアンバングル	—	—	店：グラナテイス
25	斗士の腕輪	337	风	アイアンバングル	—	—	店：グラナテイス
25	ストーカーズアームレット	337	冰	アイアンバングル	—	—	店：グラナテイス
35	アームレットオブゴア	477	火	シルバーバングル	ブロンズソード	赤色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
35	デフレクトブレイサー	477	水	シルバーバングル	ブロンズバングル	青色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
35	レンダーバングル	477	雷	シルバーバングル	グラインダー	紫色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
35	ウォーロックバングル	477	地	シルバーバングル	スクロール	黄色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
35	探険家の腕輪	477	风	シルバーバングル	ポーション	绿色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
35	追迹者の腕輪	477	冰	シルバーバングル	ハーブルート	水色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
45	カルネージアームレット	565	火	エレクトラムバングル	ブラスソード	赤色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
45	プロテクションブレイサー	565	水	エレクトラムバングル	ブラスバングル	青色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
45	乱击の腕輪	565	雷	エレクトラムバングル	グラインダー	紫色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
45	ソーサラーバングル	565	地	エレクトラムバングル	スクロール	黄色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
45	つわものの腕輪	565	风	エレクトラムバングル	ミドルポーション	绿色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
45	狩人の腕輪	565	冰	エレクトラムバングル	ハーブリーフ	水色のインク	店：グラナテイス、アンブル村
55	エレファントネックレス	505	火	ゴールドバングル	アイアンソード	インクリーズファイア	店：アンブル村
55	スターディチョーカー	505	水	ゴールドバングル	アイアンバングル	インクリーズウォーター	店：アンブル村
55	ヘイストチョーカー	505	雷	ゴールドバングル	グラインダー	インクリーズサンダー	店：アンブル村
55	アキュレシーネックレス	505	地	ゴールドバングル	スクロール	インクリーズクラウント	店：アンブル村
55	记忆のメダリオン	505	风	ゴールドバングル	ハイポーション	インクリーズウインド	店：アンブル村
55	精神のメダリオン	505	冰	ゴールドバングル	ハーブブロッサム	インクリーズアイス	店：アンブル村
65	マイトネックレス	597	火	プラチナバングル	攻击のルーン	インクリーズファイア	店：アンブル村
65	生命力の腕輪	597	水	プラチナバングル	防御のルーン	インクリーズウォーター	店：アンブル村
65	スタティックチョーカー	597	雷	プラチナバングル	耐性のルーン	インクリーズサンダー	店：アンブル村
65	ヨハンナのネックレス	597	地	プラチナバングル	攻击のルーン	インクリーズクラウント	店：アンブル村
65	ブリリアンスメダル	597	风	プラチナバングル	防御のルーン	インクリーズウイント	店：アンブル村
65	ハロウドメダリオン	597	冰	プラチナバングル	耐性のルーン	インクリーズアイス	店：アンブル村
75	ドラゴンアーム	1260	火	ミスリルバングル	ジエムストーン	—	店：グラナテイス、クレサント
75	フェイスディフェンダー	1260	水	ミスリルバングル	ジエムストーン	—	店：グラナテイス、クレサント
75	ライトニングハンド	1260	雷	ミスリルバングル	ジエムストーン	—	店：グラナテイス、クレサント
75	マインドヘクス	1260	地	ミスリルバングル	ジエムストーン	—	店：グラナテイス、クレサント
75	バトルフィスト	1260	风	ミスリルバングル	ジエムストーン	—	店：グラナテイス、クレサント
75	マイティグリップ	1260	冰	ミスリルバングル	ジエムストーン	—	店：グラナテイス、クレサント
85	魔壳ドラゴンアルミラ	1885	火	オリハルコンバングル	アルカナストーン	龙の粉	店：クレサント
85	魔壳ウォードアルミラ	1885	水	オリハルコンバングル	アルカナストーン	幻兽の粉	店：クレサント
85	魔壳ラピダスアルミラ	1885	雷	オリハルコンバングル	アルカナストーン	龙の粉	店：クレサント
85	魔壳マギアルミラ	1885	地	オリハルコンバングル	アルカナストーン	星くず	店：クレサント
85	魔壳バトルアルミラ	1885	风	オリハルコンバングル	アルカナストーン	魔术书のきれはし	店：クレサント
85	魔壳フィールドアルミラ	1885	冰	オリハルコンバングル	アルカナストーン	幻兽の粉	店：クレサント
95	圣壳ドラーク	2655	火	アダマンバングル	アルカナストーン	龙の骨	店：クレサント
95	圣壳イージス	2655	水	アダマンバングル	アルカナストーン	幻兽の骨	店：クレサント
95	圣壳レイ	2655	雷	アダマンバングル	アルカナストーン	龙の骨	店：クレサント
95	圣壳パーフェクト	2655	地	アダマンバングル	アルカナストーン	星のかけら	店：クレサント
95	圣壳ラグナロク	2655	风	アダマンバングル	アルカナストーン	魔术の册子	店：クレサント
95	圣壳ユニバース	2655	冰	アダマンバングル	アルカナストーン	幻兽の骨	店：クレサント

戒指

LV	名称	价格	属性	材料1	材料2	材料3	合成方法获得
5	こげた指輪	70	火	ブロンズリング	—	—	店：グラナテイス

5	ひしゃげた指轮	70	水	ブロンズリング	—	—	店：グラナティス
5	傷だらけの指轮	70	雷	ブロンズリング	—	—	店：グラナティス
5	くもつた指轮	70	地	ブロンズリング	—	—	店：グラナティス
5	こわれた指轮	70	风	ブロンズリング	—	—	店：グラナティス
5	さびた指轮	70	冰	ブロンズリング	—	—	店：グラナティス
15	赤色の指轮	195	火	ブラスリング	—	—	店：グラナティス
15	青色の指轮	195	水	ブラスリング	—	—	店：グラナティス
15	紫色の指轮	195	雷	ブラスリング	—	—	店：グラナティス
15	黄色の指轮	195	地	ブラスリング	—	—	店：グラナティス
15	绿色の指轮	195	风	ブラスリング	—	—	店：グラナティス
15	水色の指轮	195	冰	ブラスリング	—	—	店：グラナティス
25	ガーネリアンリング	412	火	アイアンリング	—	—	店：グラナティス
25	ラピスリング	412	水	アイアンリング	—	—	店：グラナティス
25	アイオライトリング	412	雷	アイアンリング	—	—	店：グラナティス
25	シトリンリング	412	地	アイアンリング	—	—	店：グラナティス
25	ペリドットリング	412	风	アイアンリング	—	—	店：グラナティス
25	アパタイトリング	412	冰	アイアンリング	—	—	店：グラナティス
35	耐热の指轮	585	火	シルバーリング	耐性のルーン	赤色のインク	店：グラナティス、アンブル村
35	防水の指轮	585	水	シルバーリング	耐性のルーン	青色のインク	店：グラナティス、アンブル村
35	放电の指轮	585	雷	シルバーリング	耐性のルーン	紫色のインク	店：グラナティス、アンブル村
35	地防の指轮	585	地	シルバーリング	耐性のルーン	黄色のインク	店：グラナティス、アンブル村
35	风防の指轮	585	风	シルバーリング	耐性のルーン	绿色のインク	店：グラナティス、アンブル村
35	耐寒の指轮	585	冰	シルバーリング	耐性のルーン	水色のインク	店：グラナティス、アンブル村
45	ファイアリング	692	火	エレクトラムリング	耐性のルーン	赤色のインク	店：グラナティス、アンブル村
45	ウォーターリング	692	水	エレクトラムリング	耐性のルーン	青色のインク	店：グラナティス、アンブル村
45	サンダーリング	692	雷	エレクトラムリング	耐性のルーン	紫色のインク	店：グラナティス、アンブル村
45	グラウンドリング	692	地	エレクトラムリング	耐性のルーン	黄色のインク	店：グラナティス、アンブル村
45	ウイントリング	692	风	エレクトラムリング	耐性のルーン	绿色のインク	店：グラナティス、アンブル村
45	アイスリング	692	冰	エレクトラムリング	耐性のルーン	水色のインク	店：グラナティス、アンブル村
55	ルビーリング	867	火	ゴールドリング	耐性のルーン	プロテクションファイア	店：アンブル村
55	サファイアリング	867	水	ゴールドリング	耐性のルーン	プロテクションウォーター	店：アンブル村
55	アメジストリング	867	雷	ゴールドリング	耐性のルーン	プロテクションサンダー	店：アンブル村
55	アンバーリング	867	地	ゴールドリング	耐性のルーン	プロテクショングラウンド	店：アンブル村
55	エメラルドリング	867	风	ゴールドリング	耐性のルーン	プロテクションウイント	店：アンブル村
55	アクアマリンリング	867	冰	ゴールドリング	耐性のルーン	プロテクションアイス	店：アンブル村
65	レジストフレイムリング	1122	火	プラチナリング	耐性のルーン	プロテクションファイア	店：アンブル村
65	レジストウエイブリング	1122	水	プラチナリング	耐性のルーン	プロテクションウォーター	店：アンブル村
65	レジストショックリング	1122	雷	プラチナリング	耐性のルーン	プロテクションサンダー	店：アンブル村
65	レジストクエイクリング	1122	地	プラチナリング	耐性のルーン	プロテクショングラウント	店：アンブル村
65	レジストサイクロンリング	1122	风	プラチナリング	耐性のルーン	プロテクションウイント	店：アンブル村
65	レジストフリーズリング	1122	冰	プラチナリング	耐性のルーン	プロテクションアイス	店：アンブル村
75	フラム・ミスラヌルス	1457	火	ミスリルリング	龙の粉	火の耐性ルーン	店：グラナティス、クレサント
75	アクア・ミスラヌルス	1457	水	ミスリルリング	幻兽の粉	水の耐性ルーン	店：グラナティス、クレサント
75	トニト・ミスラヌルス	1457	雷	ミスリルリング	龙の粉	雷の耐性ルーン	店：グラナティス、クレサント
75	フムス・ミスラヌルス	1457	地	ミスリルリング	星くず	地の耐性ルーン	店：グラナティス、クレサント
75	アウラ・ミスラヌルス	1457	风	ミスリルリング	魔术书のきれはし	风の耐性ルーン	店：グラナティス、クレサント
75	グラシ・ミスラヌルス	1457	冰	ミスリルリング	幻兽の粉	冰の耐性ルーン	店：グラナティス、クレサント
85	フラム・オリハヌルス	2302	火	オリハルコンリング	龙の粉	火の耐性ルーン	店：クレサント
85	アクア・オリハヌルス	2302	水	オリハルコンリング	幻兽の粉	水の耐性ルーン	店：クレサント
85	トニト・オリハヌルス	2302	雷	オリハルコンリング	龙の粉	雷の耐性ルーン	店：クレサント
85	フムス・オリハヌルス	2302	地	オリハルコンリング	星くず	地の耐性ルーン	店：クレサント
85	アウラ・オリハヌルス	2302	风	オリハルコンリング	魔术书のきれはし	风の耐性ルーン	店：クレサント
85	グラシ・オリハヌルス	2302	冰	オリハルコンリング	幻兽の粉	冰の耐性ルーン	店：クレサント
95	グラン・フラム	3247	火	アダマンリング	龙の骨	火の耐性ルーン	店：クレサント
95	グラン・アクア	3247	水	アダマンリング	幻兽の骨	水の耐性ルーン	店：クレサント
95	グラン・トニト	3247	雷	アダマンリング	龙の骨	雷の耐性ルーン	店：クレサント
95	グラン・フムス	3247	地	アダマンリング	星のかけら	地の耐性ルーン	店：クレサント
95	グラン・アウラ	3247	风	アダマンリング	魔术の册子	风の耐性ルーン	店：クレサント
95	グラン・グラシ	3247	冰	アダマンリング	幻兽の骨	冰の耐性ルーン	店：クレサント

道具:

消费物品

名称	价格	属性	材料1	材料2	材料3	合成方法获取

ポーション	12	水	スプリングウォーター	ハーブルート	—	店：グラナティス
ミドルポーション	50	水	スプリングウォーター	ハーブリーフ	—	店：グラナティス
ハイポーション	125	水	スプリングウォーター	ハーブブロッサム	—	店：クレサント
チップドクリスタル	750	雷	小さなクリスタルの原石	グラインダー	—	店：アンブル村
フロウドクリスタル	1500	雷	クリスタルの原石	グラインダー	—	店：アンブル村
クリスタル	2250	雷	大きなクリスタルの原石	グラインダー	—	店：アンブル村
キュアコンフューズ	75	水	スプリングウォーター	ハーブルート	ハーブリーフ	店：グラナティス
キュアポイズン	75	水	スプリングウォーター	ハーブルート	ハーブリーフ	店：グラナティス
キュアパラライズ	75	水	スプリングウォーター	ハーブルート	ハーブリーフ	店：グラナティス
キュアペトリファイ	75	水	スプリングウォーター	ハーブルート	ハーブリーフ	店：グラナティス
キュアスリープ	75	水	スプリングウォーター	ハーブルート	ハーブリーフ	店：グラナティス
キュアフリーズ	75	水	スプリングウォーター	ハーブルート	ハーブリーフ	店：グラナティス
リザレクションシリンジ	700	水	ワンド	ハーブブロッサム	ハーブブロッサム	店：クレサント
プロテクションファイア	500	雷	スクロール	赤色のインク	耐性のルーン	店：グラナティス
プロテクションウォーター	500	雷	スクロール	青色のインク	耐性のルーン	店：グラナティス
プロテクションサンダー	500	雷	スクロール	紫色のインク	耐性のルーン	店：グラナティス
プロテクショングラウンド	500	雷	スクロール	黄色のインク	耐性のルーン	店：グラナティス
プロテクションウインド	500	雷	スクロール	緑色のインク	耐性のルーン	店：グラナティス
プロテクションアイス	500	雷	スクロール	水色のインク	耐性のルーン	店：グラナティス
ディスペルウィークン	75	火	ワンド	ハーブリーフ	防御のルーン	店：クレサント
ディスペルフィーブル	75	火	ワンド	ハーブリーフ	防御のルーン	店：クレサント
ディスペルマッド	75	火	ワンド	ハーブリーフ	防御のルーン	店：クレサント
ディスペルシック	75	火	ワンド	ハーブリーフ	防御のルーン	店：クレサント
ディスペルクラムジー	75	火	ワンド	ハーブリーフ	防御のルーン	店：クレサント
ディスペルデイズ	75	火	ワンド	ハーブリーフ	防御のルーン	店：クレサント
ディスペルアーマー	250	雷	ワンド	アイアンネックレス	—	店：クレサント
ペネトレイトソード	250	火	スクロール	インク	アイアンソード	店：クレサント
ペネトレイトスタッフ	250	水	スクロール	インク	アイアンロッド	店：クレサント
ペネトレイトガン	250	风	スクロール	インク	アイアンガン	店：クレサント
ペネトレイトサークル	250	地	スクロール	インク	アイアンサークル	店：クレサント
インクリーズファイア	500	风	クリスタルの原石	赤色のインク	火のルーン	店：クレサント
インクリーズウォーター	500	风	クリスタルの原石	青色のインク	水のルーン	店：クレサント
インクリーズサンダー	500	风	クリスタルの原石	紫色のインク	雷のルーン	店：クレサント
インクリーズグラウンド	500	风	クリスタルの原石	黄色のインク	地のルーン	店：クレサント
インクリーズウインド	500	风	クリスタルの原石	緑色のインク	风のルーン	店：クレサント
インクリーズアイス	500	风	クリスタルの原石	水色のインク	冰のルーン	店：クレサント

素材

名称	价格	属性	材料1	材料2	材料3	合成方法获取
火のルーン	75	火	ルーンストーン	—	—	店：グラナティス
水のルーン	75	水	ルーンストーン	—	—	店：グラナティス
雷のルーン	75	雷	ルーンストーン	—	—	店：グラナティス
地のルーン	75	地	ルーンストーン	—	—	店：グラナティス
风のルーン	75	风	ルーンストーン	—	—	店：グラナティス
冰のルーン	75	冰	ルーンストーン	—	—	店：グラナティス
火の攻击ルーン	112	火	ジエムストーン	攻击のルーン	火のルーン	店：各地
水の攻击ルーン	112	水	ジエムストーン	攻击のルーン	水のルーン	店：各地
雷の攻击ルーン	112	雷	ジエムストーン	攻击のルーン	雷のルーン	店：各地
地の攻击ルーン	112	地	ジエムストーン	攻击のルーン	地のルーン	店：各地
风の攻击ルーン	112	风	ジエムストーン	攻击のルーン	风のルーン	店：各地
冰の攻击ルーン	112	冰	ジエムストーン	攻击のルーン	冰のルーン	店：各地
光の攻击ルーン	225	光	アルカナストーン	攻击のルーン	光のルーン	店：アンブル村、クレサント
暗の攻击ルーン	225	暗	アルカナストーン	攻击のルーン	暗のルーン	店：アンブル村、クレサント
火の防御ルーン	112	火	ジエムストーン	防御のルーン	火のルーン	店：アンブル村、クレサント
水の防御ルーン	112	水	ジエムストーン	防御のルーン	水のルーン	店：アンブル村、クレサント
雷の防御ルーン	112	雷	ジエムストーン	防御のルーン	雷のルーン	店：アンブル村、クレサント
地の防御ルーン	112	地	ジエムストーン	防御のルーン	地のルーン	店：アンブル村、クレサント
风の防御ルーン	112	风	ジエムストーン	防御のルーン	风のルーン	店：アンブル村、クレサント
冰の防御ルーン	112	冰	ジエムストーン	防御のルーン	冰のルーン	店：アンブル村、クレサント
光の防御ルーン	225	光	アルカナストーン	防御のルーン	光のルーン	店：アンブル村、クレサント
暗の防御ルーン	225	暗	アルカナストーン	防御のルーン	暗のルーン	店：アンブル村、クレサント
火の耐性ルーン	112	火	ジエムストーン	耐性のルーン	火のルーン	店：アンブル村、クレサント

在写这篇攻略时，感觉此次推出的这款战略级策略游戏，在《机动战士高达基伦的野望》系列中其实只能算是入门级作品。既然是入门级的作品，那自然也是有一些有利于玩家的一些小恩小惠。至于是什么，以及如何才能更好地把握打胜仗，对于游戏的初心者，以及久战老不胜的玩家，就需要先好好阅读下面的"系统说明"了。

文／正树

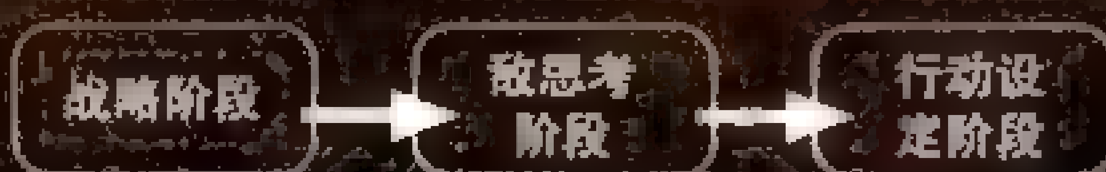
○键	决定	
×键	取消	
□键	撤销移动指示	显示米诺斯基夫粒子浓度
△键	切换地图	显示部队列表
L键	向上的列表翻页	
	快速选择区域	选择未行动的部队
R键	向下的列表翻页	
	快速选择区域	选择未行动的部队
SELECT键	改变各列表的排列顺序	
START键	显示帮助	
	显示系统命令	
方向键	移动指针，选择命令	

PSP	BANDAI	2008年2月7日
	SLG	1人/6090日元
	机动战士高达 基连的野望	256Kb

游戏的目的与流程

游戏的目的是以制压敌对势力的大本营为目标。而要制压敌对势力的大本营需要先制压（或按剧情的发展制压）敌对势力的其他所有特别区域。

游戏的流程方式仍然是以1回合内的战略配置为主，具体流程方式如下：



战略阶段

在战略阶段中，主要对于一些常用命令做一些文字说明。

● 情报：在这里，主要是用于投入谍报部的预算。谍报收集能力影响到：新开发技能的入手（影响敌性技能等级）、新行动索知（影响一些剧情、敌区域的兵力以及生产状况）、敌开发计划的入手（一定机率得到敌开发机体的设计图）。当然，在"查看情报"中，可以查看己方的部队、人物、兵器以及区域列表，敌方的区域列表，并根据谍报部能力，查看敌势力的概念数据。

军事在下面的部分说明。

● 开发：新兵器的提案与开发都基本与这里相关，包括外传部分的自军势力的新兵器开发则于相关的技术等级相关。基本上来说"基础"等级主要是战舰、战车之类的开发提案，"MS"与"MA"则不用说明了。但是，也有很大一部分的MS或MA是与"基础"等级挂钩的。"新兵器开发"则不用说明了，字面意思很清楚。对于新提案的或刚抢夺的开发项目就在这里投入相应的预算资金（第二次追加投入可以减半开发周期）。如果相应的等级不够的话，则不能开发。

● 特别：这里主要是进行一些作战攻略、演说等其他的内容。对于"临时征收"之类的功能，其实笔者个人觉得没有什么作用，不过只加个3000个单位的资金或资源而已（想当年的外交的买卖多好啊，亲密时可以得到10000多的）。

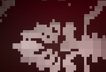
● 系统（システム）：这里主要其实只有一个"存档（セーブ）"用得到。

● 终了：则是完成这一回合的战略设定，然

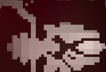
MODE SELECT

地球連邦編

后交由敌势力进行思考，配置战略部署。如果有侵入作战的话，则进入“行动设置阶段”。如果没有，则交回玩家进行新一轮的战略部署。



军事部署



● 部队：查看在当前区域中的己方部队状态，或者将一些可以“合体”或“分离”、“变形”的机体做相应的操作，还可以将机体（限非战舰类与非大型MA类）载入带有搭载能力的战舰中。

● 移动：移动当前区域的己方部队到任意一个可以连接到的区域中。但从地球到宇宙或宇宙到地球需要在指定的区域完成。进入敌方区域时，只能进入邻接的敌方区域，同时有地形适应限制。机体的地形适应，可以在查看机体能力时，使用方向键翻一页后查看“移动”栏。

● 打上：将地球上的部队从地球打入到宇宙的上方空域，只能在特别区域中完成。如果上方空域为敌占领区域，需要使用机体能力中有“打上可能（ウチアゲ　カノウ）”的能力，通常，HLV便可以完成。

● 突入：只能在地球上空的7块上空区域中完成。如果下方地区为敌方占领区域时，需要使用机体能力中有“突入可能（トッニュウ　カノウ）”的能力。

● 生产：只能在特别区域中完成。特别区域是在地图中有“圆圈”标记的区域，最大只能同时生产8个项目的机体单位。

● 改造：将机体改造成另一个形态的功能。专用机的改造也需要通过这个命令完成，比如可以把“クワトロ”配属在“Rディアス”后，进行改造后可以有“机师适应（パイロット适应）”，其他还有比如射击强化，飞行单位追加等，改造需要花费资金和资源。

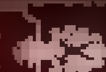
● 补充：是在战斗后，如果有3机或5机一个部队的单位进行机体数的补充。

● 废弃：将指定的部队废弃，废弃的部队将转化为资源回收。

● 人事：这里有着配属、解任和升格三个命令。“配属”命令是将角色配属在可以配属的部队上，根据人物的能力能够发挥100%的机体的能力。配属目标机体的限界是人物在战斗中的攻击次数的决定性影响项目。“解任”则就是将角色从已配属的部队中解任，如果要配属在其他区域的部队中，需要在1回合后进行。“升格”是人物的功绩值（显示勋章的部队）在达到5个最大的勋章后便可以向上升级。当人物的阶级在“少佐”以上时，就可以发挥指挥其他部队的能力了。

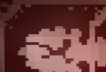
● MAP：则是查看当前的区域地图状况，如果有战斗时，可以查看战斗中断时的情况。

POINT1：游戏的存档

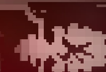


游戏中的存档有两种类型，一种叫做系统存档，这种存档是保存游戏完成的图鉴以及整体的进行情况，如是否完成了某个势力，是否打开了某个外传等，以及在手动控制的行动设定阶段的“游戏中断”记录。“游戏中断”记录是在“CONTINUE”中继续游戏。系统存档保存可以在一个势力结束后（胜利或败北）时保存，也可以在战略阶段中的“系统（システム）”->“选项（オプション）”->“系统存档（システムセーブ）”。

另一种是游戏进度存档，是在战略阶段中的进度存档，这是一般意义上的游戏记录。游戏的存档是通过战略阶段中的“系统（システム）”->“保存（セーブ）”中实现的。



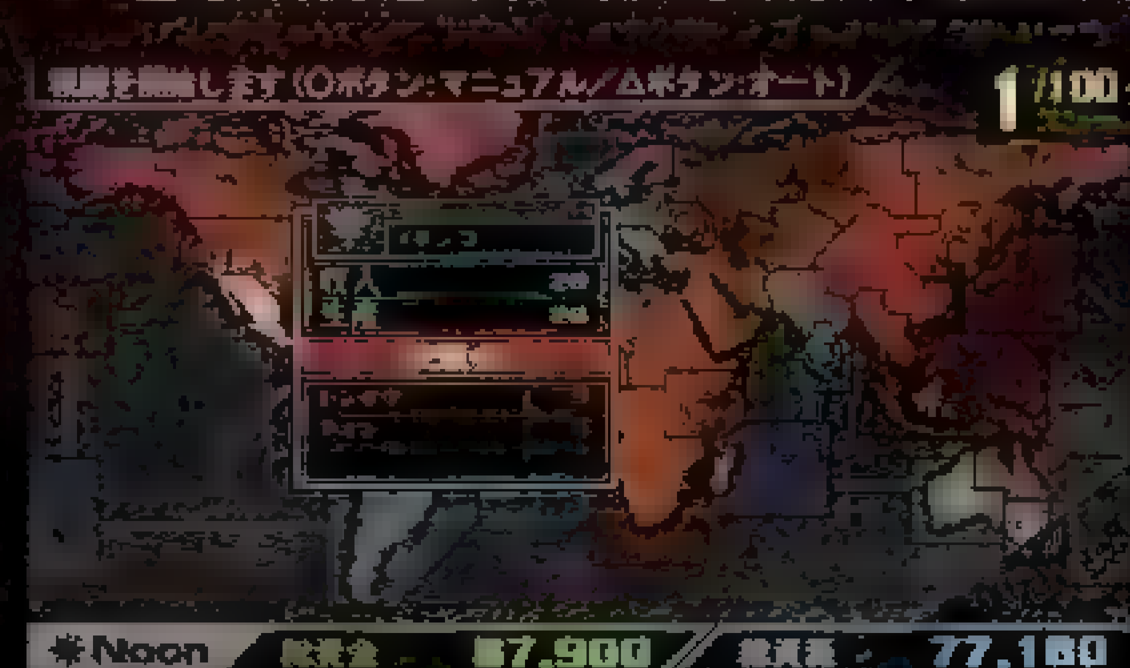
行动设定阶段



在这里就已经与大多数的策略游戏相同了。在战斗开始之前，可以选择使用“△”进行完全委任的战斗，也可以选择“○”进入地图，进行全部或部分部队的控制。这里只说明一些需要注意的部分。

1. 索敌

在进入敌方区域时，敌方的所有机体都是呈灰



色的状态，这时进行射击攻击的命中率是比较低的（当然，如果是有人物的部队，命中率有时没有什么问题），所以要将敌方部队图标呈现为亮色，这样便可以提高命中率。所以，通常在战斗前的操作都是索敌。当然，要达到索敌的同样效果还有一种方式，就是进行格斗攻击。

2. 制压

制压是在将地图上的有势力标记的格子的据点进行制压。制压后的己方据点可以恢复疲劳度、耐久、物资等，不过有些是需要据点间相连的"战略线"连接的两个己方据点都没有被敌方切断才能恢复。另外，如果制压敌区域的全据点的话，也可以得到战斗的胜利。而战略线上可以恢复疲劳度和物资，不过只是少量而已。

3. 退却

在手动操作中，可以指示部队从脱出点退出。脱出点其实也是进攻的进入点。另外，本作中取消了在"系谱"中的"进入"，因为不能一次作战可以占领更深的两块区域。

4. 夜战

夜战是PS2版的前作《机动战士高达 基伦的野望 吉恩独立战争记》中引入的一个新系统。在夜战中，没有日战与宇宙战时的ZOC（区域控制，Zone of Control）影响，可以从两个敌方部队的夹缝中穿过去。日战与夜战是每一次战略回合切换一次。战略画面左下的NOON代表日战，NIGHT代表夜战。

5. 特殊—散布

散布是散布"米诺夫斯基粒子"。根据高达作品的原作设定，米诺夫斯基粒子可以减轻攻击的伤害与降低敌方的命中率。

POINT2：其他的一些需要注意点

对于老玩家，还需要注意一些地方是与之前不同的。

● 搭载在战舰中的机体，在战舰击破后，不会一起消失，而是直接脱出在邻接的区域中。如果邻接的区域的地形适应不符合移动条件，则被判定为击破。

● 如高达、FA高达之类在"系谱"中在击破后会"脱出"的机体，本作使用的是"特殊—脱出"的功能，不会自动脱出新的机体。

● "结盟"系统影响到的有特殊提案、志愿者的加入人员、第三方的资金、资源和军事技术的提供。如果CHAOS 100%的话，所有的"特别"只能先进行暴动的制压（需要10000的投入！当然，改钱了之后就无视吧……）后，才能进行其他的预算投入。另外，志愿兵相关的参入记录，由于种类繁多，本攻略未记录。

● 本作中没有"判定胜利"与"判定败北"！联邦与吉恩的第一部必须在99回合内制压对方大本营！

● 本作中没有剧情动画！

● 最后，对所有玩家：总帅的机体被击破之后，等于"GAME OVER"，敌方没有全特别区域制压后才可以进入大本营的限制！

游戏的初期可以直接选择"地球联邦篇"、"吉恩公国篇"、"提坦斯篇"、"奥古篇"和"阿克西斯篇"进行游戏。

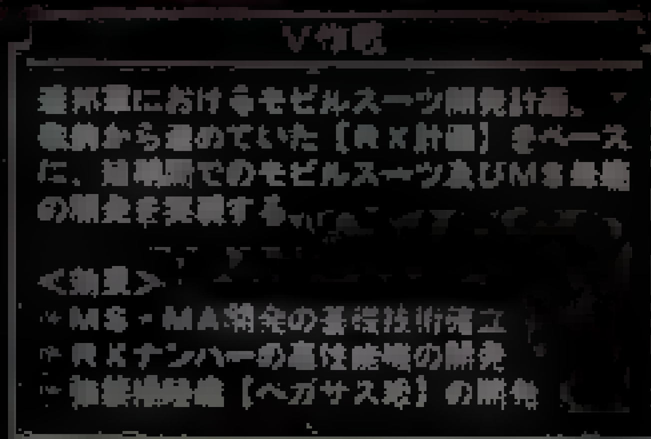
地球联邦篇攻略要点

[illegible]

战前说明

1、游戏的目的：

游戏的目的是制压吉恩军的大本营，"サイド3"的制压。联邦军由于被"扎古"的攻击下处于劣势，必须开发出强力的新兵器。这时需要在"特别"命令中实行"V作战"，开始MS的开发。



2、V作战：

实行"V作战"后，便可以开始MS、MA的技术研究。向这些技术研究投入资金，使得技术等级上升，便会出现新兵器开发的提案。请不要可惜资金进行技术研究，请开发出能够对抗吉恩军的"扎古"的机动战士。

3、关于"结盟"

"结盟"是评价军队的计表。采取道德性的行动会上升，反之采取非人道的行动则会下降。

它影响着游戏的发展，请一定要注意。

"变化"

1）实行特定的方案

2）事件的选择分支 （YES/NO）

3）每回合微量上升

—— 主要流程说明 ——

1、初期V作战相关事件

在第一部时，首先提案的"V作战"是一定要发动的，否则将无法发动任何的特别区域攻略的作战。因此，游戏也便无法进行。所以一定要在"特别"中发动"V作战"。

"V作战"发动后第二回合，开发部会提交コア・ファイター、ペガサス的提案。在コア・ファイター开发完成后，会依次在完成开发后提交"ガンタンク"（RX-75）、"ガンキャノン"（RX-77）和"试作型ガンダム"（RX-78-1）。在这5个V作战相关的开发项目完成后，在下一回合，便提交"RX系列回收计划"。发动后，パオロ则会进入任务中，接下来就与"初代高达"的剧情接上了。如果有5回合左右不发动，那么就会自动取消提案。在大概过20回合后，会有选项要求是否因为人员不足进行志愿兵的召募，这时如果选是，那么"初代高达"中的所有人物也会加入联邦军，但人物的能力不能与进行过剧情发展的人物能力相比。

另外，在第5回合时，联邦军的战舰可搭载MS计划的"宾森计划"也会提案。此于"V作战"是否发动无关。

2、白色要塞初期事件

本作取消了"吉恩的系谱"中的"SIDE7"的MS交战报告事件，所以下面直接发生的是："RX回收计划"发动之后的5回合，パオロ战死。随着带着的是白色要塞队的解散命令。如果选"NO"，那么白色要塞队任务解散，机体在ルナツー配属。

史实的剧情则是选择"YES"，这样在1回合后，V作战技术利用可能。在1回合后，白色要塞队被赤色彗星追击，被迫降落北美。这时会出现补给的选项。如果选择"NO"，在3回合后，将收到的是白色要塞队全灭的消息。选择"YES"，那么会派遣マチルダ，在3回合后，会收到吉恩军ガルマ战死的报告。2回合后，ガルマ国葬。

次回合时，会传来白色要塞队被青色巨星袭击的报告，这时会再次出现白色要塞队补给选项。如果选"NO"，那么自然白色要塞队方面会传来被全灭的消息，机体将都未配属状态。如果选"YES"，那么在3回合后，会传来青色巨星队被击破的消息，这时ランバ・ラル、アコース、コズン死亡。之后的2回合，会再次与青色巨星队战斗，这时会报告[illegible]ーク战死，ハモン死亡，这样在下一回合时，会提交"白色要塞报告"。

3、フェデリコ特殊部队相关事件

第20回合时，会出现关于"捕获的敌机体补修及投入"的选项，选"YES"时，将编成フェデリコ特殊部队，如果选"NO"，则会在ジャブロー中6机MS-06J配属，吉恩军会生产ヒルドルブ，在编成特殊部队后3回合，敌物质夺取成功报告，之后的3回合后，特殊部队与敌新兵器交战，部队被击破，敌新兵器大破报告。

4、白色要塞队中期奥德赛相关事件

在发动オデッサ攻略战后下一回合，便会遇到一个选项，关于白色要塞队参加奥德赛攻略的。如果选"YES"，那么黑色三连星会在我方进攻奥德赛时在地图上出现。如果选"NO"，那么会在下面出现"白色要塞的补给"的选项，如果选"NO"，白色要塞队将被全灭！选"YES"，则会传来マチルダ战死，黑色三连星击破的消息。

在奥德赛攻略战中时，将会遇到两个问题，一个是エルラン的间谍行为，另一个是マ?クベ的核攻击，这两个事件均与谍报部能力相联系，在能力指示条在51%以下时，也会发觉エルラン的间谍行为，但会寻问是否立即逮捕エルラン，如果选"NO"，エルラン将会叛逃，而我方也将受到核攻击的伤害。如果选"YES"，则会逮捕エルラン，此时的吉恩的核攻击将会失败。另外，如果白

色要塞的事件已经发生的话，那么，核攻击设施将会直接被高达破坏。

占领奥德赛后，会提交ソーラシステム开发提案，这是于ソロモン攻略战相关的。另外，还会有得到吉恩军研究NT的信息情报。

另外，占领奥德赛后，或奥德赛作战发动9回合后，白色要塞队将面临一次是否解散的问题。如果选“NO”，则白色要塞队解散，カイ下落不明，机体配属在ベルファスト。选择“YES”，那么下面请看“后期相关事件”。

5、EXAM相关事件

占领奥德赛4回合后左右，吉恩クルスト博士亡命请求，如果想继续此事件剧情，请选择“YES”，这样会在1回合后，提交EXAM研究提案，4回合后，会出现测试数据许可的选择，选“NO”会中止计划，选“YES”则ユウ、フィリップ、サマナ派遣进入任务状态，2回合后，BD-2被夺取事件发生，追击许可的选择，选“NO”那么之后只能开发“BD-3”，选“YES”的话，在3回合后，EXAM则全机开发可能。

6、白色要塞队后期事件

在不在ベルファスト解散白色要塞队的前提下，在一回合，会出现与マッドアングラー队交战报告，白色要塞被跟踪猜测报告，1回合后，如果谍报在51%以上，则会得到吉恩攻击ジャブロー情报，2回合后，ジャブロー内，吉恩军侵入，同时还会出现第13独立部队任命的选项，如果选择“YES”，这样可以避免シャア专用ズゴック、アッガイ、ゾック、ゴッグ在ジャブロー出现，但是会接到ウッディ战死的报告，另外，スレッガー将配属在第13独立部队中，选择“NO”的话，白色要塞队则是未配属状态。

7、第13独立部队事件

配属第13独立部队后的2回合，与キャメル舰队交战报告，ドレン死亡，又是2回合后，与コンスコン队交战报告，コンスコン死亡，接下来如果长时间没有对特别区域攻略的话，就会出现解散第13独立部队的提案，注意！这是会一直出现的！如果选“YES”，那么会解散第13独立部队，全员未配置，机体配置在ジャブロー，选“NO”则可以继续原作相关的剧情，如果这时想要实际的兵力的话，可以解散他们，在发动ソロモン攻略战后，会出现是否让第13独立部队参与攻略战，如果选“YES”，会得到ビグザム交战报告，スレッガー战死，ドズル死亡的结果，选“NO”，在ソロモン中，ビグザム会等着各位的拜访。

占领ソロモン后，如果谍报在51%以上时，会察知到吉恩军的ソーラレイ，那么接下来会直接出现“星一号”作战。

如果不是，那么将是原作线路的慢跑，先是第13独立部队テキサス调查要请，选“YES”，则マクベ死亡报告，如果“NO”，则占领的ソロモン将受到ギャン、リックドム、マクベ的骚扰。

1回合后，则会出现敌新型MA迎击要请，选“YES”，则シャリアブル死亡，如果选“NO”，ソロモン中将再次受到フラウブロ的骚扰。

1回合后，ソロモン的恶灵击破要请，如果选“NO”，那么エルメス将骚扰ソロモン，选“YES”时则有两种情况，一是MC技术已经适用于RX-78-2了（之前会有剧情说明），那么，エルメス击破，ララァ死亡，我方其他全“高达”型机体都会搭载“MC”的能力，如果没有搭载有MC的话，那么第13独立战队全灭，第13独立战队未配属状态。

在这样一系列完成之后，则终于提交了“星一号”作战的提案。

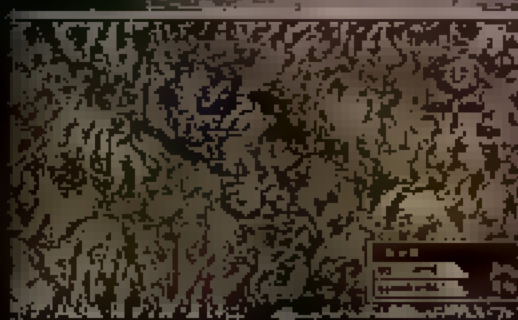
8、游戏初期特别区域作战提案流程：

发动V作战后的第二回合，会提案“ペキン攻略战”，当ペキン制压后，トリントン在势力控制下时，下一攻略目标就是ハワイ，ガルマ战死报告第二回合，ニューヤーク攻略提案，ニューヤーク攻略下后，ハワイ在势力控制下时，或“敌战力低下”报告出现时，キャリフォルニア攻略提案，在提案白色要塞报告后的3回合，或占领有8个特别区域时，则会提交オデッサ攻略提案，オデッサ占领

戦闘について

行動設定フェイズではマップ上で部隊を動かし、配置を行います。

動かしたい部隊にカーソルを合わせて決定（○ボタン）すると、部隊コマンドメニューが開き、命令を与えることができます。



なお、攻撃を選択しても行動設定フェイズでは攻撃を実行しません。フェイズ終了コマンドを選択し、行動設定フェイズを終了させることで一斉に攻撃が実行されます。

1/2　R▶

后，则会提交キリマンジャロ攻略提案。ソーラシステム开发完成后，ソロモン攻略提案。

9、ED最后关联的事件

在发动"星一号"作战后，如果之前第13独立部队仍然存在，那么会先出现第13独立部队参加的要请，选择"YES"的话，部队全灭，人物未配属状态。如果是"NO"，则ジオング登场，部队编入正规军。

在部队侵入ア・バオア・クー后，会出现是否接受デギン和平提案。如果是"YES"，则还需要看是否战前有没有ソーラ・レイ开发的事前察知。如果有，则我方部队10%消灭，占领后，休战条约缔结。如果没有察知，则直接进入联邦军特别胜利（史实）。但这两样都无法达成完全胜利，所以，只能选择"NO"。我方的部队则有30%消灭。事后デギン被幽闭。

占领后，吉恩军会发动第2次ブリティッシュ作战（ジャブロー战力损失1/2）之后就可以依次发动グラナダ攻略作战和ジオン本土攻略作战了。在99回合内制压SIDE3后，联邦军完全胜利，进入第二部。

NT机关（0083）相关事件

首先，需要完成G-3高达的开发，以及NT机关设立，在基础、MS研究级别12级后的1回合，クリスチーナ转属选择。"YES"则クリス直接使用可能，不过，这将造成NT-1被强夺，アレックス开发计划入手，吉恩SIDE3中NT-1配属。如果选"NO"，クリス则只是登录（状态为任务中），这样则可以NT-1强夺阻止，サイクロプス队全灭，アレックス开发计划入手，ジャブロー中NT-1一机配属。

08MS小队相关事件

在第60回合时，谍报51%以上时，アプサラス调查许可选择。选择"NO"时，3回合后，ジャブロー中敌MA侵入。选择"YES"时，2回合后，アプサラス调查，シロー下落不明。继续1回合后，アプサラス追踪报告。RX-79Ez-8开发计划入手。2回合后，アプサラス击破命令选择，选择"NO"时，ジャブロー中敌MA侵入。选择"YES"时，1回合后，アプサラス击破报告，シロー消息不明，カレン・サンダース复归。

强化人间开发计划

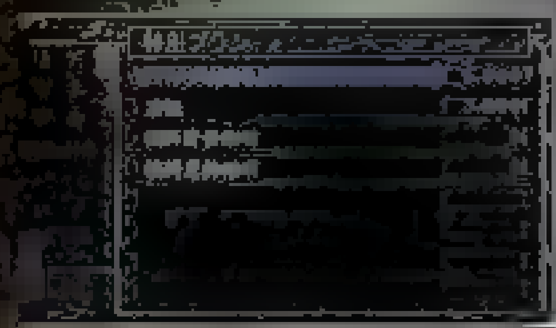
NT机关设立提案的实行后15回合，强化人间开发计划提案，强化人间计划实行，5回合后，プロト・ゼロ使用可能。

吉恩超兵器调查任务

75回合时，谍报51%以上时，吉恩超兵器调查命令选择，选择"YES"时，レオン、レイヤー、マイク派遣，2回合后会出现调查报告，当谍报是51%以上时，调查成功，之后HLV破坏成功，レイヤー、レオン、マイク复归。否则（也就是谍报是51%以下时），调查失败，HLV破坏失败，レイヤー、レオン、マイク复归。之后，キリマンジャロ中アプサラス出现，吉恩军アプサラス生产开始，这与一开始选"NO"相同。

在第二部中，相比于前作《吉恩的系谱》有一些变化，首先在第一部中因剧情脱离的人物不会复归，宇宙地图上的SIDE1、SIDE2、SIDE4、SIDE5、SIDE6都追加成为特殊区域。另外要提醒野望新兵注意的是，第13独立部队的主力要员脱离前线（ブライト、スレッガー、リュウ除外）。

游戏的初期敌对势力是迪拉兹舰队，一开始便有ガンダム开发计划提案，在实行ガンダム开发计划后4回合，GP-01、GP-03S开发计划提案，完成GP-02开发后，GP-02抢夺事件便会发生，这时会出现追击的许可选择，选择"NO"的话，则进入一切平静的"外传"式的剧情，选择"YES"话，シナプス队派遣，3回合后，GP-02追击报告，ガトー参与事件判明，之后2回合，GP-02失踪，シナプス队任务继续，这时，如果在110回合提案的观舰式实行的话，那么，在2回合后，迪拉兹观舰式核袭击成功报告，3回合后，殖民星坠落作战情报入手，这时如果已经开发完成GP-03D时，则会出现GP-03D向シナプス队送出的许可，"YES"



则能够阻止坠落成功，“NO”的话自然是阻止失败。同时ジャミトフ也会要求提供协力资金援助并帮助阻止，选“NO”的话，也是阻止失败，选“YES”时，则会损失30000资金（资金也不够没关系），2回合后阻止成功，シロッコ、ジ・O、ブラウ・ブロ、ヴァルト使用可能。

之后就可以向迪拉兹舰队的大本营攻之园（イベント）进发了，占领イメスリオ后，アクシズ接着ザビ家・ズブリ…之后出现。

在120回合时，シャア、ドラ结成ティターンズ，3回合后，ブレックス结成エゥーゴ，在之后的3回合，エゥーゴ活动活发化，原白色要塞成员加入エゥーゴ信息入手，1回合后，エゥーゴ发出协力请求，这时一定要选择“YES”，否则之后的道路将

彼らの欲望は 多くの命を奪い
いまなお 母なる地球を汚染し続けている

很惨，一旦提坦斯反乱后，ティターンズ系的人物全部脱离（除シロッコ），奥古人物也不会加入。这与“杀诺”不同，不会与“提坦斯”站同一条线与“奥古”作战。

在占领アクシズ后，ティターンズ出现，グリプス2、ルナツー、サイド6、キャリフォルニア、ベルファスト、マドラス、ペキン、トリントン被ティターンズ占据。

以下是与“奥古”协作时的流程——不与“奥古”协作将是平淡与清水的发展。

ティターンズ出现后的第二个回合，エゥーゴ人物加入。

当Rディアス开发完成10回合后，新型ガンダム侦察为目的的ティターンズ潜入作战提案，5回合后，作战成功，カミーユ、エマ加入，MK II开发可能，Z计划提案，Z计划全机开发完成后，ZZ计划提案。

エゥーゴ加入后第25回合后或180回合时，ハヤト、カツ加入，之后的第5回合，アムロ加入，再5回合后，カイ加入，又是一个5回合后，セイラ加入。

当联邦军存在アムロ时，MS技术LV30时，νガンダム开发提案。

制压グリプス2后，进入第3部“逆袭的夏亚”。

● 关于GP—04的设计图

GP—03D开发完成时，结盟在75%以上时，GP—04设计图入手。

● 关于测试机师采用计划

实行ガンダム开发计划后8回合，测试机师采用计划提交，3回合后，クリスチーナ使用可能，之后的2回合，コウ・ウラキ使用可能。

● 关于部队联邦版人物的出现

ロザミア和フォウ在结成提坦斯后的两大研究所设立提案实施3回合后使用可能。

● 关于ゼロ・ムラサメ的剧情

第200回合时，ティターンズ存在时，ムラサメ研究所被破坏报告，3回合后，ゼロ・ムラサメ携带サイコガンダム设计图加入要请，这时如果选“NO”，则不可以使用ゼロ・ムラサメ（即プロト・ゼロ），选“YES”时，2回合后，ゼロ・ムラサメ使用可能，当接下来的几个回合内，结盟在100%（Law）时，ゼロ・ムラサメ还会提供RX-178-XO（P-ガンダムMk-II）开发图。

第3回合（ネオジオン出现后，下同）时，アクシズ地球降落计划情报入手，在20回合时，アクシズ核引擎点火，这时如果アムロ存在、νガンダムF完成的时候，アクシズ地球降下避免，アムロ失踪（死亡），如果是其他情况，那么アクシズ地球降下成功，地面部队损失1/2，当然，除了这点以外，就是在20回合以内制压アクシズ，占领SIDE1后，便已经打倒了所有敌全势力，战争终结。

吉恩公国篇

战前说明

1、游戏的目的：

游戏的目的是联邦军大本营"ジャブロー"的制压。现在吉恩军已经制压了大部分的宇宙区域。要想打倒联邦军，必须进行地上的攻略。使用"特别"命令的"第一次降下作战"，然后将"P-オデッサ"的部队进行"突入"。

2、第1次降下作战

实行"第1次降下作战"的顺序如下：

1）实行"第1次降下作战"

2）将配置在"P-オデッサ"的HLV突入

将周边区域的HLV移动到P-オデッサ后，进行作战会更加有利。

主要流程说明

1、地球降下作战

这时其实只要单纯地依次进行第1、第2、第3次降下作战就可以了。

第1次降下作战的目标是オデッサ。进攻オデッサ笔者建议在第二回合时投下P-オデッサ的所有部队。这样不会在左上角有61式战车的进入，所以也就不用制压中部后再大迁移进入左边。因为在战斗后第三回合时，联邦军基本上会有20多个部队重新投入进来。而第二回合降下作战，有90%以上的情况是没有增援进入オデッサ。这样可以避免中间至少又有3个回合是纯移动的时间。オデッサ制压完成，第1次降下作战完成。接下来就直接发动第2次降下作战。

第2次降下作战要完成制压キャリフォルニア与ニューヤーク才能算完成任务。北美的这两处能力进入的地点都是山岳地带，如果不是MS-06J和MS-06S级的，会影响移动速度。这时其实如果已经完成了沙漠用扎克的话，已经可以将P-アフリカ的部队投下去了。而オデッサ地方如果没有联邦的军事压力的话，也可以生产相应的部队准备支援非洲战场。

第2次降下作战完成后，第3次降下作战开始。目标是キリマンジャロ，制压完成后，就将进入剧情阶段了。

2、V作战的察知（史实线）

第3次降下作战完成后3回合，或特别区域8个以上制压后，V作战察知报告，是否侦察选择。选择"NO"则什么事都不会发生。"YES"时シャア、ドレン、デニム、ジーン、スレンダー派遣。3回合后，SIDE7遭遇战报告，补给派遣选择"YES"：ガンダム派遣，デニム、ジーン战死，パオロ死亡。3回合后，木马北美降下，ドレン复归，スレンダー战死，ガルマ派遣，之后便会传来ガルマ战死报告。1回合后，ガルマ国葬提案。实行后，实行后，全军士气+20。1回合后，关于シャア的处分的安排。"YES"：シャア谨慎（一时不可使用！），选择"NO"时，シャア复归。

3、V作战的察知（if线）

SIDE7遭遇战报告后的补给派遣选择"NO"时，デニム、ジーン、スレンダー、ドレン复归，联邦パオロ未配属。之后的3回合，シャア消息不明（8回合后复归），之后木马北美降下报告，是否派遣ガルマ，如果是"NO"，什么事也不会发生，如果是"YES"，3回合后，ガルマ战死。

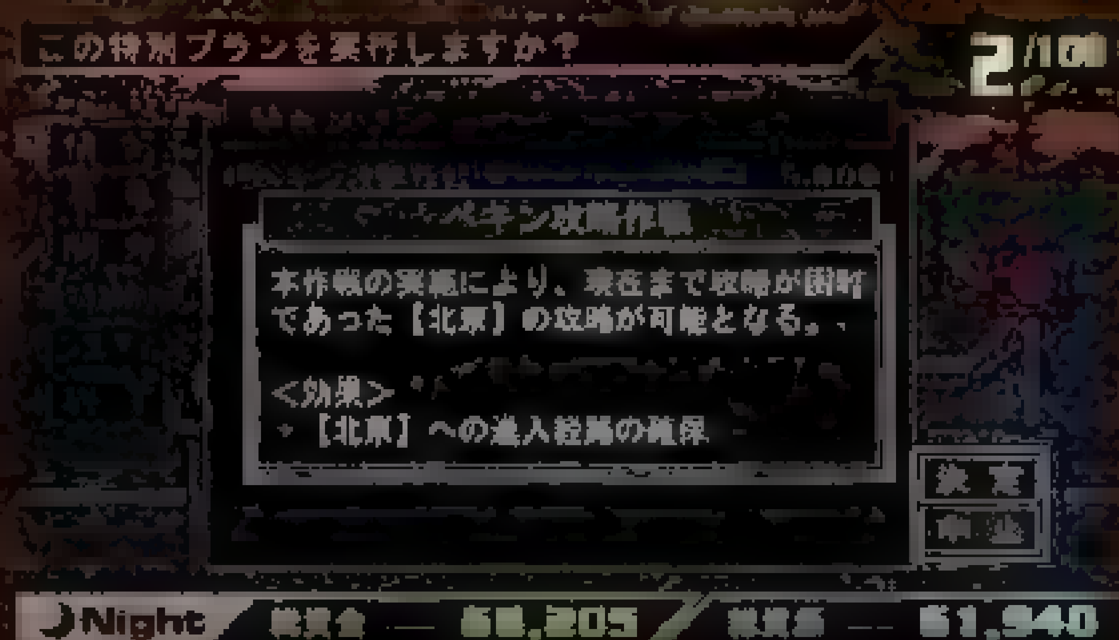
4、卡尔玛报仇作战与奥德赛防卫作战

ガルマ战死后，都会有部队派遣的提案（史实为ガルマ报仇部队派遣，if是ランバ・ラル派遣申请），如果选"No"都不将继续发生报仇剧情。不

过，都将提交有"木马交战报告"，选择"YES"之后，ランバ・ラル、ハモン、クランプ、アコース、コズン派遣，2回合后，ランバ・ラル攻击失败报告。1回合后，如果ドム已经开发完成的话，会引发ランバ・ラル补给要请。选择"NO"时，2回合后，ランバ・ラル胜利，ランバ・ラル队全员经验值+100，ホワイトベース、ガンキャノン、ガンタンク在SIDE3配属。如果选择"YES"或ドム未开发完成时，2回合后，ランバ・ラル败北，ランバ・ラル、ハモン、クランプ、アコース、コズ

ン战死、リュウ死亡，这两个之后就会有提交"木马交战报告"，之后就会要求是否派遣黑色三连星。如果选"NO"，联邦军白色要塞队解散。"YES"时，ガイア、オルテガ、マッシュ派遣。之后会传来"黑色三连星"全灭的消息。

木马交战报告之后的5回合，就会有关于联邦军オデッサ作战的报告。这时会选择是否任命マ・クベ为オデッサ作战的指挥官，如果是"YES"，则会继续发生以下剧情。在オデッサ进行核攻击，オデッサ全部队3/4损失。这样接下来会引发マ・クベ处分问题。如果是"YES"，则マ・クベ谨慎。"NO"时，マ・クベ复归，结盟减少。



5、追踪白色要塞队

在"黑色三连星"全灭之后的3回合，マッドアングラー队设立选择，如果选择"NO"，白色要塞队解散，如果选择"YES"，シャア、ブーン派遣。2回合后，间谍107号报告，1回合后，シャア、ベルファスト攻击。之后的1回合后，マッドアングラー队木马追击选择，如果是"NO"，白色要塞队解散，选择"YES"时，2回合后，マッドアングラー队追击报告，ブーン战死。

之后就与加布罗的攻略有关系了。

6、ソーラ・レイ相关的防御剧情

技术等级LV8 时，ソーラ・レイ开发计画提案，数回合后，联邦舰队SIDE1集结情报人后，如果，ソーラ・レイ未完成，则没有任务的影响。ソーラ・レイ完成后，自然是ソーラ・レイ发射，此时会有两种情况发生，一种是联邦舰队50%击破，另一种是联邦舰队30%击破，前者则是デギン与レビル会见成功，战争继续。后者则是デギン死亡，这会引发キシリア的问题，会出现是否将キシリア逮捕，如果选"NO"，则会在之后进入"特别败北（史实）"，选"YES"，则将キシリア谨慎，战争能够继续。

7、ジャブロー攻略战三大方法

(1)自军特别区域在9以上时，アッガイ开发终了后，会提交ジャブロー攻略用MS开发提案。当全4种ジャブロー攻略用MS开发完成时，会提案ジャブロー潜入作战（限上述开发的4种攻略用MS）。

(2)继续"5、追踪白色要塞队"中发展，在マッドアングラー追击报告2回合后，ジャブロー攻略提案。这时ジャブロー中有ホワイトベース、ガンダム、ガンキャノン、コアブースター配属。ジャブロー攻略作战实行，シャア专用ズゴック、アッガイ、ゾック支援出现。

(3)这是普通的作战方式。完成其他所有的特别区域的制压后，在攻略ベルファスト后，然后进攻对ルナツー攻略实行，之后发动第2次ブリティッシュ作战，最后实行ジャブロー降下作战。

上述3种前2个都有5个回合的发动特别提案的时间限定，只有第3种没有。

8、特殊区域制压流程：

第1次降下作战发动后，制压オデッサ，之后发动第2次降下作战，完成制压キャリフォルニア与ニューヤーク，第3次降下作战，完成制压キリマンジャロ、キャリフォルニア制压后，潜水艇开发图提交开发部，潜水艇开发完成后，潜水舰队设定选择，"YES"后之，设立潜水舰队，同时ハワイ攻略提案，ハワイ制压后，トリントン攻略提案，キリマンジャロ制压完成后，ペキン攻略作战提案，オデッサ、ペキン制压后，マドラス攻略提案。如果之前未设立潜水舰队的话，在マドラス制压后，才可以进行ハワイ与トリントン的攻略。

NT兵器开发

开发技术等级LV7级时，フラナガン机关设立提案，3回合后，NT兵器开发可能报告，之后的1回合，NT兵器开发许可提案，选"YES"时，NT系机体开发，试验开始，NT人物使用可能。

アプサラス开发计划

MA技术LV9以上，アプサラス开发计划提案，实行アプサラス计划，ギニアス着手开发，3回合后，アプサラス开发图入手，开发协力要求，选择"NO"时，ギニアス复归，アイナ使用可能。选择"YES"时，继续剧情，ノリス、アイナ派遣。之后的3回合，アイナ消息不明报告，2回合后，アプサラスII开发图入手，测试再开请求。如果这时

选择"NO"，那么，ギニアス、ノリス、アイナ复归，联邦军Ez-8生产开始。选择"YES"，在3回合后，ギニアス、ノリス战死，アイナ失踪，アプサラスⅢ开发图入手。

EXAM研究

MS技术LV9以上时，EXAM研究提案，2回合后，NT派遣要请，选择"NO"时，可以使用マリオン，EXAM研究中止。选择"YES"时，3回合后，イフリート改开发提案，イフリート改开发完成后，クルスト博士向联邦亡命，一回合后，追击クルスト许可，选择"YES"时，发展继续，2回合后，クルスト抹杀成功，联邦EXAM开发判明，BD-1开发图入手，作战继续要请，选择"NO"时，ニムバス复归，选择"YES"时，2回合后，ニムバス死亡，BD-2开发图入手。

アスタロス开发计划

基础技术LV10以上时，アスタロス开发提案，实行3回合后，アスタロス回收提案，如果选择"NO"时，ヴィッシュ派遣，2回合后，ライノサラス开发图入手，SIDE3ライノサラス配属。选择"YES"时，ヴィッシュ派遣，2回合后，アスタロス回收，之后的2回合后，ヴィッシュ失踪，ライノサラス开发图入手，SIDE3ライノサラス配属，一个2回合后，アスタロス使用许可，选择"YES"时，1回合后，联邦资源50%减少。

アレックス的夺取

这个计划的实施，可以说不能够缓任何一步，否则NT-1就不能为我所用了。第90回合时，联邦军NT用MS信息入手，ルビコン计划提案，计划实行后，シュタイナー、ミーシャ、ガルシア派遣，2回合后，アレックス情报入手（谍报50%以上）这时的1回合后，アレックス开发图入手，シュタイナー、ミーシャ、ガルシア复归，バーニィ使用可能。如果在上面的アレックス情报未入手，那么，就只是シュタイナー、ミーシャ、ガルシア、バーニィ战死的报告了。

其他的兵器提案

统合整备计划实行条件：ザクⅡF、リックドム、ゴッグ、ズゴック、ゲルググ中4体开发完成。

ペズン计划实行条件：MS技术LV9以上时提案。

ギャン或ゲルググ主力机体量产计划实行条件：ギャン、Pタイプ或ゲルググS型开发完成，相应机体的主力机体量产计划提案，提案预算实行后，另一机种则不可再实行。

（注：上述，603实验部队未记录，由于对游戏进展没有影响）

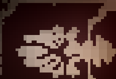
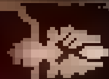
第二部一开始的对阵敌势力为テ　タ　ンズ（大本营グリプス2）与エゥ　ゴ（大本营グラナダ），在130回合时，如果テ　タ　ンズ仍然存在时，则会接到テ　タ　ンズ新兵器开发报告，2回合后，谍报B以上时，新型ガンダム开发确认，新型ガンダム夺取计划提案，实行夺取计划后，ガト　、　ケリィ、ビリィ、カリウス派遣，3回合后，新型ガンダム夺取成功，2回合后，ガト　与GP02配属于SIDE3，其他人员复归，GP02开发图入手。

另外，在130回合时，ハマーン率アクシズ部下加入，5回合后，新アクシズ部下到着，之后的5回合后，ガンダリウムγ到着，新型MA设计图到着，可变MA设计图到着，NT用MS设计图到着。

当エゥ　ゴ击破后，アクシズ人员全部撤离，一回合后，アクシズ宣战布告发布，占领アクシズ后，进入第三部，逆袭的夏亚。

● ゼロ　ムラサメ相关

第200回合时，ティターンズ存在时，ムラサメ研究所被破坏报告，3回合后，ゼロ　ムラサメ携带サイコガンダム设计图加入要请，选"NO"将拒绝要求，选"YES"后，2回合，强化NT开发计划提案。强化NT实行5回合后，ゼロ的实验中止要求，如果选"YES"，则实验中止，ゼロ　ムラサメ使用可能，如果选"NO"，1回合后，NT-002、NT-003、NT-004使用可能，ゼロ　ムラサメ、NT-001则叛离。

由于流程方面联邦、吉恩、奥古、提坦斯共通，请参阅联邦部分的"逆袭的夏亚"。

提坦斯篇

战前说明

1、游戏的目的：

游戏的目的是制压奥古的大本营"グラナダ"，现在奥古的支持基础的殖民星，在奥古的制压之下，要将奥古的战力低下化，请以指压殖民星为目标。

2、SIDE1、4镇压作战：

现在已经提案了SIDE1与SIDE4的攻略作战，请以以下步骤进行攻略：

1）实行"SIDE1镇压作战"

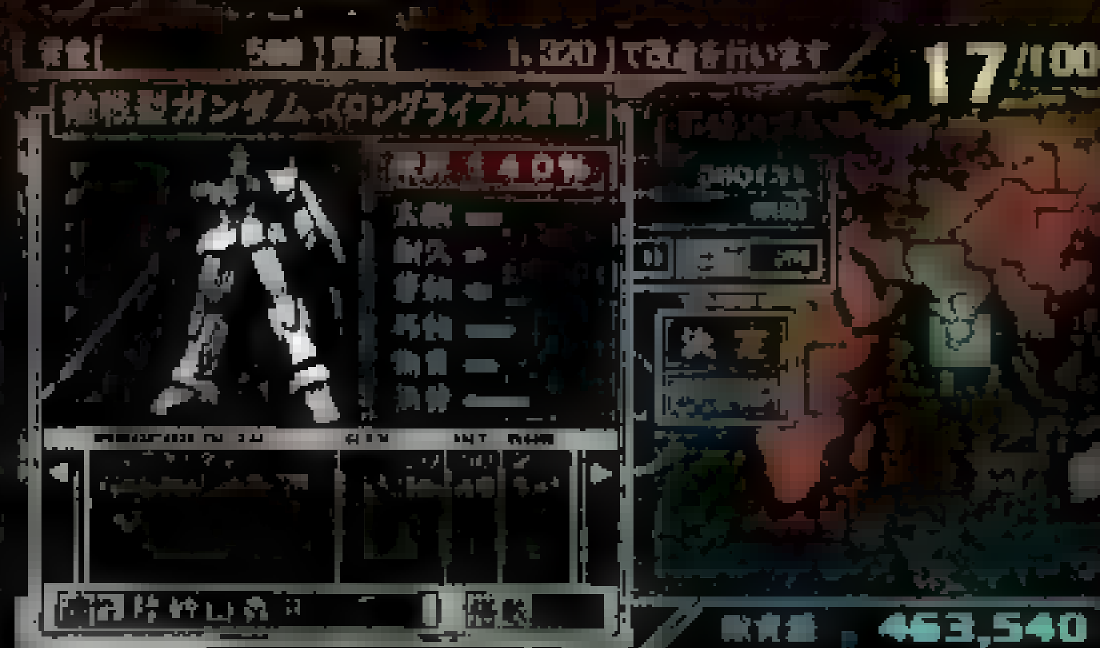
2）移动部队到SIDE1

3）SIDE1的战斗胜利

以同样的步骤进行SIDE4的攻略。

主要流程说明

1、Mk-Ⅱ相关剧情



第2回合时，新型ガンダム开发计划提案，发动后3回合，MK-Ⅱ测试机师派遣，这时选择"YES"，则会继续发展原作剧情，选"NO"，则会在2回合后"Mk-Ⅱ"开发完成后，夺取后直接中断继续的剧情。如果选择"YES"时，在エマ、カクリコン、ジェリド派遣后，发生夺取事件后，出现追击剧情。选"NO"后，エマ、カクリコン、ジェリド复归，但5回合后，ジェリド、カクリコン自主追击MK-Ⅱ，3回合后，ジェリド、カクリコン复归（负伤状态），アーガマ队地球降下。

选"YES"则继续原作剧情，バスク、ジャマイカン、ガディ派遣追加。2回合后，アーガマ追击情报报告，1回合后，エマ加入エゥーゴ，ジャマイカン继续追击要请，如果选择"NO"，则全员复归，选择"YES"时，在3回合后，ライラ战死，之后1回合后，新型机开发图向开发部提交。

2、加布罗防御战

制压SIDE6后，エゥーゴ对ジャブロー攻略情报入手，1回合后，エゥーゴ对ジャブロー攻略作战开始，バスク作战委任，如果选择"YES"，则有ジャブロー内部核爆计划，发动后，敌我部队半数损失。

ジャブロー攻略后2回合，ブラン支援请求，选择"YES"后的第2回合，ブラン队全灭报告。

3、出席联邦议会

ハワイ、トリントン被エゥーゴ占据3回合后，出席联邦议会邀请，同时排除ブレックス选择，如果选择"NO"，将会完全失去联邦支持，成为孤立状态，同时2回合后，ベルファスト、オデッサ被エゥーゴ制压，发动作战后，制压任意一个基地后，アクシズ到达。

如果选择"YES"，向ベルファスト、オデッサ使用权入手（5回合后，アクシズ到达），之后1回合后，エゥーゴ对キリマンジャロ基地攻略判明，3回后，エゥーゴ攻略作战开始，下一回合，シャア，发表ダカール演说，欧洲上述两基地被エゥーゴ占领。

如果选"NO"，对于欧洲基地的夺取需要发动作战，"YES"时可以直接攻略。

4、与奥古战制压顺序

SIDE1镇压作战、SIDE4镇压作战，之后是SIDE5镇压作战，在完成之后是SIDE2镇压作战与SIDE6镇压作战提案。

エゥーゴ对ジャブロー作战实施后一回合，北美镇压作战提案，当ハワイ、トリントン被エゥーゴ占据后，ハワイ、トリントン攻略作战提案，完成之后，ペキン攻略战提案，最后是欧洲攻略战（ベルファスト、オデッサ）。

5、阿克西斯的乱入

アクシズ到达后，会出现アクシズ同盟要求，如果选择"NO"，则从ソロモン至SIDE3一带被アクシズ占领，次回合，会シロッコ再次提出与アクシズ同盟的要求，选择"YES"，会进入特别败北（史实），选择"NO"时，シロッコ则又会背叛。

如果一开始选择"YES"，2回合后，会再次出现ハマーン面谈要求，选"YES"后，ハマーン

やれやれ…
あんたに負けるほど、落ちぶれちゃいない…
出直して来な！

暗杀行动（没有伤害），2回合后，ソロモン至SIDE3一带被アクシズ占领。如果选择"NO"，则再次回到シロッコ的问题上。

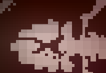
6、奥古与阿克西斯的灭亡

在结束与阿克西斯的初期缠绕的问题后，就可以大举进攻グラナダ了。エゥーゴ灭亡后，アクシズ非洲及上空占领（可以直接进入攻略，没有特别作战）。不过，エゥーゴ灭亡后，还可以邀请エゥーゴ加入治安。在这之后的10回合，殖民星落下作战情报报告，2回合后，殖民星落下，ベルファスト驻军损失，1回合后，アクシズ对ベルファスト攻略开始。在确保キリマンジャロ与ベルファスト后，宇宙侵攻作战提案（ソロモン→サイド1）。之后グレミー举起反旗独立，SIDE3为大本营，アクシズ制压作战提案。グレミー军全特殊区域制压后，SIDE3制压提案。

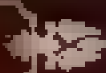
7、逆袭的夏亚

请参阅联邦军部分的"逆袭的夏亚"。

注：アーガマ突入地球作战时，シロッコ将加入，可变MS开发图入手。



奥古篇



—— 战略说明 ——

1、游戏的目的：

游戏的目的是，制压提坦斯的大本营"グリプス2"。

现在，奥古的支持基础的殖民星被提坦斯的部队派遣驻留，要强化战力，请先打倒驻留在殖民星的提坦斯。

2、SIDE2解放作战：

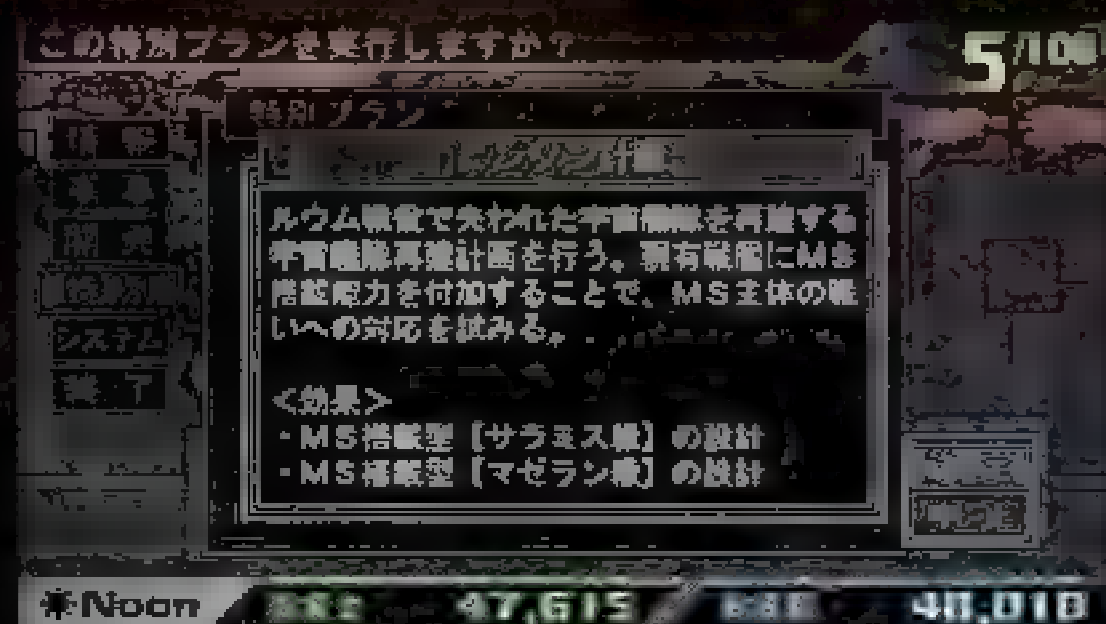
现在已经提案了SIDE2的攻略作战，请以以下步骤进行攻略：

1）实行"SIDE2解放作战"

2）移动部队到SIDE2

3）SIDE2的战斗胜利

制压了SIDE2等特别区域后，每回合的资金、



资源的收入都会增加

—— 主要流程说明 ——

新型高达夺取任务

第2回合时，新型ガンダム开发计划提案。Rディアス开发完成后，新型ガンダム夺取作战提案。同时"Z计划"提案。发动新型ガンダム夺取作战后，ヘンケン、クワトロ、アポリー、ロベルト、レコア、アストナージ派遣。3回合后，MK-II夺取成功报告。1回合后，MK-II归还请求选择，总之都会让エマ、カミーユ加入，不过还是选"YES"吧。之后2回合，アーガマ安全空域到达。2回合后，アーガマ独立部队行动许可，选"YES"进入独立部队状态，"NO"则全员配属可能，グラナ

ダ中机体配属。（如果已经开始了ジャブロー作战，则不能结成アーガマ独立部队）

3回合后，民间シャトル救出报告，1回合后，ブライト加入。

阿格玛小队相关剧情

开发完成百式后，请将百式配属给アーガマ小队，否则，夺取作战的10回合后，アーガマ小队将会传来被击破报告。Z高达开发完成后，也相同，否则将收到被神秘MA击破的报告。

发动ジャブロー攻略作战后，会出现アーガマ参入作战选择，选择"YES"时，ジャブロー攻略中第5回合时，核爆发生的部队损失为30%，但ロベルト战死，"NO"时，部队损失为50%（没有选择与此同）

制压マドラス后，レコア失踪。在进行キリマンジャロ攻略战时，同样会选择参入作战选择，"YES"时，クワトロ、カミーユ地球降下。第5回合时，サイコガンダム与フォウ击破事件。キリマンジャロ制压后，ダカール演说。演说后的3回合，与カラバ队合流（アムロ、ハヤト、ベルトーチカ加入），之后与联邦相同，カイ与セイラ也会加入。

グリプス2攻略时，也会有参入作战的选项，选择"YES"时，ヘンケン、エマ、カツ战死。如果クワトロ存在，ティターンズ50%部队损失。ク

クワトロ失踪，如果クワトロ已失踪，则自军50%部队损失，ブライト、アストナージ未配属。如果选择"NO"，全员未配属。

グリプス２制压后，カミーユ归还。

发生アム从アーガマ除队选项时，如果当时未与アクシズ同盟时（相关见"阿克西斯的乱入"），选择YES时，1回合后クワトロ回归，否则将减少"结盟"。

解放作战顺序说明

首先是SIDE2解放作战、SIDE5解放作战与SIDE6解放作战，之后同时提出SIDE1解放作战与SIDE4解放作战，在制压任意一处后ジャブロー攻略要求，完全制压后，ジャブロー攻略作战提案，同时アクシズ移动情报入手。ジャブロー制压后，北美攻略作战（ニューヤーク、キャリフォルニア）提案，完成之后，便可以发动ハワイ攻略作战和トリントン攻略作战。完成制压后，会出现出席联邦议会的选项，如果选择"YES"，则进入特别败北（史实），NO的话，会得到アクシズ移动情报入手，ペキン攻略战提案。议会之后的1回合，提坦斯吸进联邦军，1回合后，提坦斯宇宙攻击情报入手，下一回合，提坦斯对グラナダ攻击开始。

回到ペキン攻略战，ペキン制压后，マドラス攻略战提案。在提坦斯グラナダ攻击后，キリマンジャロ攻略提案，キリマンジャロ制压之后，オデッサ攻略战，之后就可以依次发动ベルファスト攻略战与ルナ２攻略战。

阿克西斯的乱入

在制压オデッサ后，アクシズ就会出现，对于与アクシズ的同盟缔结，请选择"NO"，进行剧情的强制剧情缔结，否则シャア（クワトロ）会再次确认一次，如果仍然是"YES"，那么シャア就永远地不回来了，等待你的则是地球寒冷化作战。

在アクシズ，占据ソロモン、SIDE5、SIDE1、SIDE3后一回合，便会有グリプス２攻略提案，占领グリプス２之后，アクシズ便会放弃同盟，占据ルナ２、グリプス２，占领アクシズ2个特别区域后（不需要发动特别），アクシズ地球进攻开始。

キリマンジャロ、マドラス、オデッサ被占领，将キリマンジャロ、マドラス、オデッサ制压后，次回合アクシズ殖民星落下，ベルファスト基地损失，2回合后，アクシズ，ベルファスト攻略开始。确保ベルファスト后，宇宙反攻作战提案，在占领了ソロモン或SIDE1后，グレミー自立门户出现，アクシズ击破后，ジュドー加入。

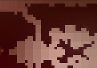
关于ZZ高达中的人物加入

10回合时，ジオン志愿兵募集计划提案，1回合后，募集成功，2回合后，2名配属可能，2回合后，3名配属可能。（这是ZZ相关的人物）

关于"逆袭的夏亚"

如果在游戏最后，在制压"SIDE3"时，クワトロ存在时，则直接进入完全胜利，如果没有，则开始"逆袭的夏亚"部分。

阿克西斯篇



战前说明

1、游戏目的：

游戏的目的是制压提坦斯的"グリプス２"与奥古的"グラナダ"。

利用奥古与提坦斯的对立，以扩大势力。

现在周边区域被提坦斯制压着。

请进行邻接的区域的攻略，扩展支配领域。

主要流程说明

アクシズ篇其实已经成为有着外传的味道了。

提坦斯的最后

在第2回合时，エゥーゴ便派クワトロ前来要求同盟，选择"YES"时，在攻略グリプス２之前，与エゥーゴ没有敌对关系，选择"NO"则可能会受到部队数基本是200的エゥーゴ的后方骚扰。在选择"YES"后的1回合，会与ジャミトフ进行会见的选择，如果选择"YES"，则在之后就发生ア・バオア・クー崩坏的事件，选择"NO"，则会提出"ア・バオア・クー歼灭作战"的提案，如果是同盟为"NO"，则需要制压附近区域后出现。

这两个“ア・バオア・クー”相关的作战，都会将其变成一般区域化。

ア・バオア・クー一般化后，ソロモン攻略作战提案。制压后，SIDE1、SIDE4攻略战提案。在制压SIDE1完成后，便可以发动SIDE3制压作战。完成这些殖民星群的制压后，ルナ2攻略作战开始。完成之后，会再次出现与シャア・ヒトフ会面的选项。如果是“YES”，则ジャミトフ死亡，シロッコ替上。如果是“NO”则不会发生什么。接下来就可以发起グリプス2制压作战了。

在发动作战后，会出现エゥーゴ、ザビ家守取

的许可。如果是“NO”，那么在进攻之后，会给自军带来50%的损失。如果是“YES”，是否与エゥーゴ共同作战时，如果是“YES”，那么自军与ティターンズ军的部队都会减少。如果是“NO”（未同盟相同），那么只是ティターンズ军减少。完成制压グリプス2后，是否向エゥーゴ全面攻击，如果“YES”，战争继续，“NO”，特别胜利（史实）。

マシュマー的演出

在之前，制压SIDE1与SIDE4之后，会出现殖民星治案派遣的选项，如果选“YES”，那么マシュマー、ゴットン、グレミー、ビアン、ウイム派遣。如果是“NO”，上述人物会因为剧情强制自动派遣（独断出击）。

在占领グリプス2之后，会出现是否为マシュマー送增援的选项，如果选“YES”，则“キャラ派遣”，2回合后，会出现マシュマー的撤职要求，如果“YES”，マシュマー谨慎，如果是

率直に言うと、ニュータイプの部隊など我が軍にはいらないのだ
解散させたまえ

実戦データ収集のパイロットには
ユウ・カジマ、フィリップ・ヒューズ
サマナ・フュリスが着任です

“NO”，2回合后，マシュマー失踪。

接下来的2回合，キャラ失踪，グレミー追击アーガマ请求，如果选择“YES”，那么在2回合后，キャラ战死，マシュマー复归，如果选择的是“NO”，2回合后，キャラ逃亡，在10回合后，会接到报告发现ゴットン与キャラ，如果带回，那么在2回合后，可以继续使用。

另外，グリプス2占领后，强化人间研究计划提案，像マシュマー仍然可以会被应用强化人间而被再次启用。

与奥古的全面战争

首先就是SIDE5攻略战，完成之后，则可以开始SIDE2与SIDE6的攻略作战，完成之后，便可以发动地球降下作战，阿克西斯的地球降下作战目标是非洲的キリマンジャロ，制压完成后，便可以发动对オデッサ与マドラス的攻略战了，完成之后，则可以向ペキン进发，ペキン占领后，便可以同时向ハワイ与トリントン前进。

格雷米的出击

在发动地球降下作战1回合后，グレミー会提出追击アーガマ请求，如果选择“YES”，那么在4回合后，如果サイコガンダムMk-II开发完成后，会提出给グレミー队进行配备サイコガンダムMk-II的许可，如果拒绝，那么只是在アクシズ中配属。如果许可，那么在2回合后，アーガマ队击破，プル、プルツー加入，サイコガンダムMk-II在アクシズ中配属。在3回合后，ニュータイプ部队研究计划提案。

如果一开始就拒绝グレミー的请求，在1回合后，グレミー会独断一人去追击アーガマ，但在4回合后会收到战败的消息，グレミー负伤。

向奥古的最后压制

在完成ハワイ与トリントン后，会得到联邦高官逃入爱尔兰情报入手，然后便会开始研究攻略立案。2回合后，殖民星坠落作战实行许可，如果许可，那么会执行アイルランド・コロニー落下作战提案，实行后驻ベルファスト部队损害，1回合后，ベルファスト攻略战提案。如果不执行这一作战，

那么直接将提案ベルファスト攻略战。占领ベルファスト后，便可以发动北美攻略作战向ニューヤーク、キャリフォルニア发起攻击了。

在制压了北美地区以后，エゥーゴ的宇宙抗争行动察知，在3回合后，会对アクシズ大本营发动进攻。

同时，对南美的ジャブロー攻略战也已经立案可以付诸实施。在制压奥古的所有地球特别区域之后，便可以向奥古的大本营グラナダ发起攻略战。

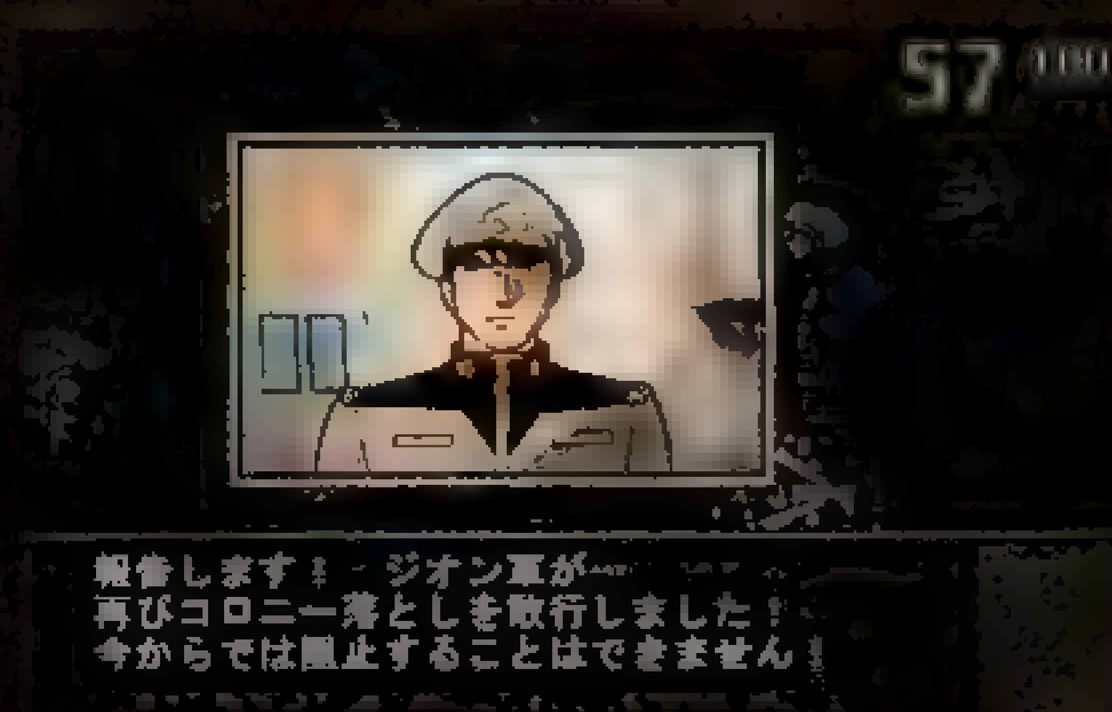
格雷米的反乱

在エゥーゴ的宇宙抗争行动察知时，グレミー会提出防守アクシズ的提议。这时，如果已经实行了NT部队研究计划，那么再接受他的提议1回合后，则会特别败北（史实）。如果拒绝，那么1回合后，グレミー军便会以SIDE3为大本营独立。

但是，如果当时没有发生NT部队研究计划的提案的话，而是被アーガマ击败，那么，这时选择YES，则グレミー将ブル、ブルツー派遣，ネェル・アーガマ队不出现在アクシズ中，2回合后，ネェル・アーガマ队击退成功报告，人员归还。但要这时还是拒绝的话，那么アクシズ中将迎来ネェル・アーガマ队的出现。不过，这并不代表グレミー不会再闹独立，在エゥーゴ击破后，他仍然将会开始他的独立之举。

接下来，只要不断地吃掉他的特别区域就可以向SIDE3发动进攻了。

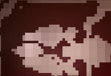
逆袭的夏亚



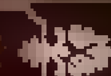
グレミー军击破后，シャア的ネオジオン蜂起，从SIDE1到SIDE6右边部分被占领。占领除SIDE1以外的ネオジオン的所有特别区域后，SIDE1制压作战提案。

基伦的野望外传

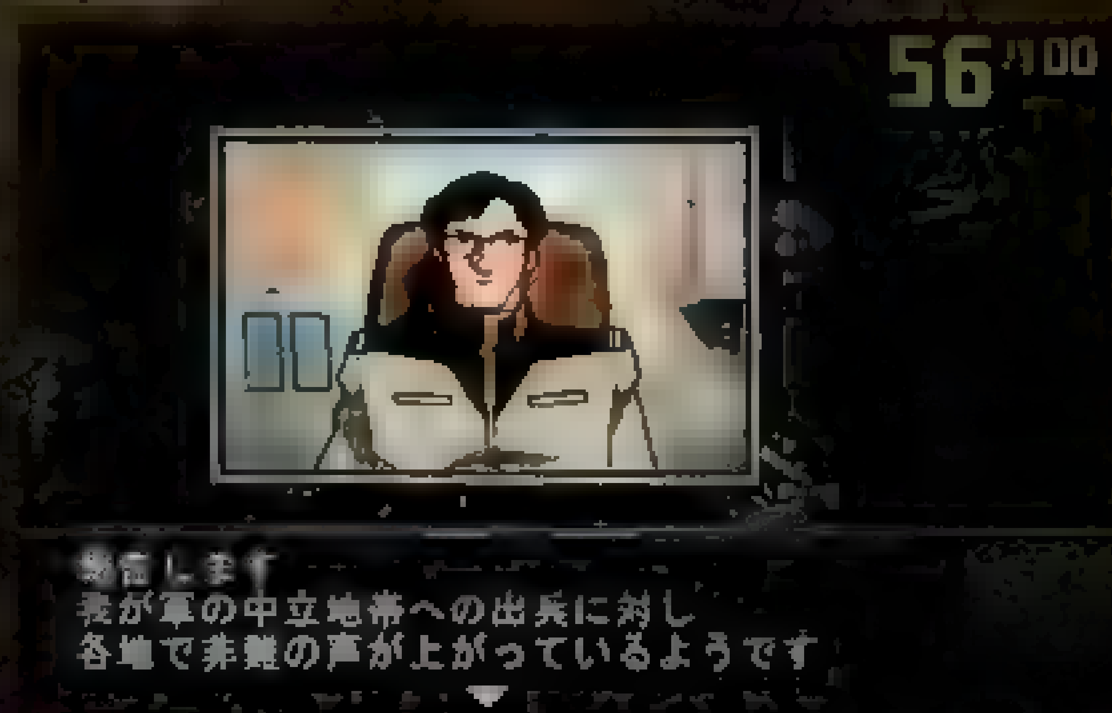
ティターンズ・シロッコ篇、デラーズ・フリート篇、正统ジオン篇、新生ジオン篇、ネオ・ジオン・キャスバル篇、エゥーゴ・クワトロ篇、アクシズ・グレミー篇以及ネオ・ジオン・シャア篇都已经不存在剧情发展，只需要自由的侵攻即可。只有从50回合后，存在一项独自的特别情节，一般是50、75或100的回合时发生。部分情节会在大本营中发生战斗，因此，此类势力的攻略就此免去，以免降低游戏攻略的趣味性。



隐藏要素



- 地球联邦军完全胜利后，“デラーズ・フリート”、“ネオ・ジオン・キャスバル”势力出现
- ジオン公国军完全胜利后，“正统ジオン军”、“新生ジオン军”势力出现
- ティターンズ完全胜利后，“ティターンズ・シロッコ”势力出现
- エゥーゴ完全胜利后，“エゥーゴ・クワトロ”势力出现
- アクシズ完全胜利后，“アクシズ・グレミー”势力出现



- 全初期势力完全胜利后，“ネオ・ジオン・シャア”势力出现
- 任意一个势力战争结束后，游戏增加“EASY”、“NORMAL”、“HARD”难度选择
- 所有初期势力战争结束后，游戏增加“VERY HARD”难度选择
- 游戏中，自军大本营被制压后，游戏增强“VERY EASY”难度选择
- 全势力完全胜利后，各势力的志愿者人物追加

STAR OCEAN First Departure

スターオーシャン1

1996年的经典之作《星海传说》，经过10年来到了PSP平台，除了精美的动画画面和优美的音乐外，还有14位新角色供玩家选择，经过增强的道具合成系统和各种有趣的非战斗技能再加上会话语音对话，绝对不会令你失望的

PSP	Square Enix	2007年12月27日
	RPG	1人/5040日元
星海传说 初次启程	384Kb	

Check! 游戏流程

1：在小镇搜索一番后回到警卫室，强盗来袭，击退强盗。

2：第二天回警卫室,出来转一圈再回去引发剧情。

3：出村后向北走来到クール町，在一个房子里找到ミリー。剧情过后在北边找到ドーン。

4：穿过クール町向北来到メトークス山，到山顶遇到イリア和ロニキス。剧情后参观飞船，等ロニキス呼叫,回到治疗ドーン的房间,再次引发剧情。

5：帮イリア找衣服穿，有三种方法。A.偷老婆婆家前的衣服；B.在杂货店买衣服；C.从老婆婆那里取得。

6：向北来到ホット町，到道具屋跟老板对话选第3项，然后选第1项接受委托，接着去一进村那个武器地摊买武器，引发剧情。之后回到道具屋シウス加入，从道具屋老板取得通行证和委托。

7：向北穿过メトークス山（东面有个洞穴，敌人过强不要进去）来到ポートミス町，武器屋在东面，进去之后把雕像运回ホット町，シウス向大家道别，选择第1项留住他，选择第2项让他走。然后再去ポートミス町，在村西码头和水手对话，选第1项，然后做好准备乘小船出发。可以买一些フレアボム，海贼怕火。

8：进入海贼洞窟在第二层打开机关，在第三层打败小BOSS，得到打火石，回到二层，装备打火石向瓦斯按○键引爆瓦斯。打败BOSS后救出被困的少女。

9：回到ポートミス町，捡起少女遗失的笛子，乘船来到オタニム町。

10：进行PA可看到ミリー那边的剧情。之后沿路向南到达タトローイ町（可在这里参加角斗，如果能战胜C级可得七星奥义）。

11：如果队伍中没有シウス，ラティ和イリア都出场角斗，能碰到传说战士アシュレイ，之后在港口他会加入。

12：坐船来到アストラル城下，引发剧情。A.只有ラティ和イリア时投宿客栈，第二天去宫殿监狱与フィア对话，通过洞窟，フィア加入；B.如シウス在队中，会遇到フィア，傍晚投诉客栈引发剧情，和フィア追杀真凶；C.如アシュレイ在队中，投宿客栈引发剧情，追杀凶手。

13：回到タトローイ町，出村后向西北走穿过ハイランド洞窟来到パージ神殿，在パージ神殿北面是隐藏入口,靠近就可以引发剧情,遇到ヨシュア。

14：进入神殿后走左边的门，拉下机关，然后进右边的门，其中有房间有四个移动的史莱姆，碰蓝色史莱姆。再进入有很多移动史莱姆房间时碰橙色史莱姆，然后下一个史莱姆房间还是碰橙色，然后在蓝色和橙色中选择时选橙色，在两个橙色间选择时选择左边的。打倒四只神兽进去引发剧情。

15：在パージ神殿门口ヨシュア向大家告别，

选择第1个ヨシュア就走了，选择第2个，再选第1个ヨシュア就加入队伍了。

16：按原路返回穿过ハイランド洞窟，往西南方的トロップ町走。剧情后选择第2项，乘船回到ポートミス町，一直往南走，最后在クラート町南边看到残骸，再返回トロップ町。

17：乘船来到エクダート町，进入旅馆，引发剧情后ミリー归队。到门口ヨシュア会提起西方住着他的养父，这时可以去看望，看望之后帮助清楚树林中的魔物可得到一把不错的弓箭。之后往南来到イオニス町。

18：事件后ロニキス归队，マーヴェル加入。事件后往南行过桥后往北前往ヴァン城下。

19：接受国王的试炼，在迷宫最后一个房间，将提示板上相反的房间里的机关拉下，门就打开了，进去消灭BOSS，走出试炼房。

20：北上途经ドゥルス町来到シルヴァラント城，见了国王获得勋章之后，乘船到トロップ町，再走到アストラル城，见到国王取得勋章，此时如果ヨシュア不在队中フィア会加入。

21：之后乘船到ポートミス町，来到ムーア城，打败怪物后原路返回得到勋章。

22：集齐4个勋章后回到ヴァン城，然后在前往パージ神殿，从隐藏入口进去，走到当初见到三个精灵的地方，被带到隐藏迷宫。

23：走右边的路，来到B4F，开启机关，之后回到B1F选左边路一直到B3F最里的路进房间在一场强制战斗后调查机器得到セキュリティR，然后回到B1F走右边的路到B3F，在存档点向上后向右有回到B2F的路，上去后开启最左边的开关后出门回到B3F，楼梯口的门开了，进去强制战斗后调查机器得到セキュリティB。

24：向上走左边的楼梯下到B4F开启机关，然后回B3F向右边楼梯下到B4F，进左边的门。调查机器选择第4项，按照ち、き、ゅ、う顺序输入开门，引发剧情。

25：去シルヴァラント城乘船到无人岛，进入魔界遇到真红之盾，将其击败后引发剧情，剧情之后和魔物战斗，之后再剧情，得到两把フォースソード（光剑）。

26：再次前往魔界，存档后进入魔王的研究所，装备上防石化的装备或是恢复石化的药，走到魔王的电脑与魔王手下交战，之后追击魔王，打败魔王后剧情回到未来救人。

27：到达惑星ファーゲット，剧情后ミリー和ヨシュア（如果ヨシュア在队）被埋伏好的敌人抓走，去西南方的收容所救ミリー，进去后走到第二个房间，能看到有五个门，把左下和右下房间里的机关打开，然后进正上方的门救出ミリー。

28：去北面的バイオ研究所，从左边的楼梯下去，在地下通道的尽头沿梯子爬上去，来到リヴォースタワー，走到7F（途中没有岔路，到处都是箱子，有很多极品防具，还有一把极品双手剑），与最终BOSS交手，第一形态速度很快，攻击力一般，第二形态攻击力大，个头大，很容易击中，会全屏攻击，注意恢复。

Check! 全角色入手方法

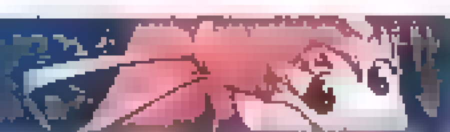
人物	入手方法
ラティ	故事的主人公。（一定在队中）
ミリー	队伍中没有アシュレイ的话在エクダート町旅馆可收入；アシュレイ在队中的情况在シルヴァラント城发生纸飞机剧情收入。（一定会收入）
ドーン	初期剧情人物。（无法收入）
ロニキス	在イオニス町剧情收入。（一定会收入）

イリア	一直在主人公身边。（一定在队中）
ヨシュア	从バージ神殿出来和ヨシュア分手时选择第二项，之后选择第一项。（可收入）
マーヴェル	アシュレイ与ヨシュア至少有一人在队中在イオニス町剧情后必定收入，两人均不在队中可根据选项收入；アシュレイ与ヨシュア均在队伍中在旧异种族の遗迹マーヴェル会消失，エリス加入，若アシュレイ不在队中在旧异种族の遗迹マーヴェル会消失。（可收入）
ペリシー	初期打败海贼后主人公捡到ペリシー掉落的オカリナ，在与ロニキス和ミリー会和后，回到クラート村PA，装备上オカリナ，给猫取名字选择第三个"ペリシー"，然后对着猫按○键。（可收入）
シウス	在ホット町交付石像后告别时选择第一项收入，不过收入后不能收入アシュレイ。（可收入）
フィア	シウス和アシュレイ有一人在队伍中，开始收集各国勋章时，队中人员不超过6人，去アストラル城下与フィア对话收入，同时获得"武神奥义"；シウス和アシュレイ任何一人都不在队中故事初期在アストラル城下投诉时发生刺杀事件，第二天在皇宫牢狱中可救出フィア并收入，但无法获取"武神奥义"。（可收入）
アシュレイ	シウス不在队中，队中只有ラティ和イリア二人，在タトローイ町的斗技场进行角斗，之后在观众席与アシュレイ对话，然后在码头收入アシュレイ。（可收入）
ティニーク	开始收集各国勋章时，队中人员不超过6人，在タトローイ町的斗技场进行角斗，进行D级别以上的挑战时会在第五战进行挑战，击败后收入。（可收入）
エリス	ヨシュア、マーヴェル和アシュレイ同时在队伍中，前往旧异种族の遗迹深处发现冰封的エリス，选择"それで气が济むなら……"后，マーヴェル消失エリス加入。（可收入；隐藏角色）
ウエルチ	开始收集各国勋章时，前往ヴァン王国最南边的红叶林发现小屋，进入后发生剧情，如果队伍中有空位就会收入。（可收入；隐藏角色）

Check! 秘奥义入手方法

奥义名称	入手方法	可习得的人物
七星奥义	在タトローイ町斗技场通过C级别角斗可获得。	ラティ；シウス；アシュレイ；マーヴェル；ティニーク
四圣兽奥义	在ヴァン通过失恋后剧情获得。	ラテ；イリア；シウス；アシュレイ
皇龙奥义	收入アシュレイ后提高友好度，在ヴァンPA，在武器店找到他后回答问题，先选第一项，再选择第二项，之后在シルヴァラントPA找到アシュレイ后习得。	ラティ
八卦奥义	在ポートミス见ムーア国王时从宝库中的宝箱获得。	イリア；ティニーク
里樱花奥义	打败旧异种族の遗迹BOSS，从左边房间里的宝箱获得。	イリア
ネコ奥义	在ポートミス见ムーア国王时从宝库中的宝箱获得。	ペリシー
武神奥义	剧情后期在アストラル城下收フィア时获得。	フィア
神技	击败七星迷宫最终BOSS，得到水晶，细工后得到神々の纹章，使用后习得。	ウエルチ

Check! 合成剑列表



武器	矿物	合成剑
ロングソード	アイアン	ワルーンソード（ATK270）；マーヴェルソード（ATK700）；ムーンファルクス（ATK800光）
ロングソード+1	グリーンベリル	ホーリィソード
ロングソード+2	クリスタル	ホーリィソード
ロングソード+2	レインボーダイヤ	スティルソード
ロングソード+2	ミーティアライト	ソウルイーター
サーベル	アイアン	ホーリィソード

シンクレアー；ロングソード+2	アイアン	ホーリーソード；マーヴェルソード；ロングソード+2；ワルーンソード
シンクレアー	クリスタル	ロングソード+1
シンクレアー	グリーンベリル	ロングソード+2
ワルーンソード	クリスタル	ホーリィソード
ワルーンソード	クリスタル	マーヴェルソード
ワルーンソード	クリスタル	スティルソード
ワルーンソード	クリスタル	ソウルイーター
ドワーヴンソード	ミスリル	ソウルイーター
ドワーヴンソード	ミスリル	ムーンファルクス
ドワーヴンソード	ミスリル	ホーリィソード
エアスラッシュ	クリスタル	マーヴェルソード
エアスラッシュ	レインボーダイヤ	ムーンファルクス
ストラングソード	グリーンベリル	ムーンファルクス
豪华な剣	ダイヤモンド	ホーリィソード
豪华な剣	ミスリル	ソウルイーター
豪华な剣	贤者の石	ソウルイーター
豪华な剣	レインボーダイヤ	ソウルイーター
豪华な剣	ミーティアライト	ムーンファルクス
ムーンファルクス	贤者の石	メテオクラッシュ
ミスリルソード	ミスリル	マーヴェルソード
ミスリルソード	贤者の石	ホーリィソード
ホーリイソード	贤者の石	ムーンファルクス
スティルソード	サファイア	ムーンファルクス；ホーリイソード；ソウルイーター
スティルソード	ミスリル	ソウルイーター
マーヴェルソード	贤者の石	ソウルイーター
マーヴェルソード	ダマスクス	ダマスクスソード
ロングソード+2	ダマスクス	ダマスクスソード
スティルソード；ムーンファルクス；豪华な剣；ソウルイーター；メテオクラッシュ；フォースソード；デュエルソード；シルヴァンス；オーラブレード	ルーンメタル	ストラングソード
スティルソード；ムーンファルクス；豪华な剣；ソウルイーター；メテオクラッシュ；フォースソード；デュエルソード；シルヴァンス；ムラサマブレード	スタールビー	ストラングソード
ムーンファルクス	ミスリル	ミスリルソード
豪华な剣	ダマスクス	デュエルソード（ATK1200）
豪华な剣	レインボーダイヤ	デュエルソード
フォースソード	贤者の石	シルヴァンス

Check! 非战斗特技

特技种类	所含特技
知识1	矿物学、药草学、レシピ
知识2	オタマジャクシ、道具知识、生物学
知识3	精神学、妖精论、ピエティ
感觉1	美的感觉、忍耐、目利き、度胸
感觉2	根性、危险感知、游び心、ポーカーフエイス
感觉3	努力、电波、机能美
技术1	デッサン、包丁、口笛、コピー
技术2	クラフト、文笔、调教、机械知识
技术3	演奏、キャスト、科学技术、机械操作
战斗1	练气、急所狙い、气功、トランス
战斗2	はやて、受け流し、身体感觉、リキャスト
战斗3	フェイント、カウンター、早口、集中

特技名称	所需特技组合	相关天赋	消耗品
アート	デッサン；美的感觉	デザインセンス	マゾックカンバス；マゾカルクレイ
オラクル	电波；ビエテイ；游び心	—	—
音乐	演奏；オタマジャクシ	リズム感；音感	—
カスタマイズ	クラフト；キャスト；机能美	可以改造自己的武器	
鉴定	道具知识；矿物学；药草学	—	スペクタクルズ
细工	矿物学；クラフト；美的感觉	器用な指先	—
执笔	文笔	文才	—
修行	努力；根性；忍耐	—	—
スカウト	危险感知	野性の勘	—
调合	生物学；药草学；精神学	—	—
调理	包丁；レシピ；目利き	味觉	—
ファミリア	口笛；调教	动物好き	ペットの饵
炼金	科学技术；矿物学；妖精论	マナの祝福	—
サバイバル	药草学；忍耐	野性の勘	—
ピックポケット	度胸；ポーカーフエイス	器用な指先	—
复制	コピー	—	照相机；胶卷
マシーナリー	机械知识；机械操作	器用な指先	—

特技名称	辅助物品	特技效果
アート	グラフィックツール	可以制作绘画或者雕刻品
オラクル	—	可以祈求神得到游戏提示
音乐	ミュージックツール	制作歌曲进行演奏
カスタマイズ	クラフト；キャスト；机能美	可以改造自己的武器
鉴定	元素分析器	识别名字前面带有“?”的物品
细工	はんだごて	加工宝石制作饰品
执笔	ベレー帽；エディター	可以把自己掌握的技术写成书
修行	—	降低自己的能力，战斗所得经验增加
スカウト	—	可上下自由调整遇敌几率
调合	灭菌てぶくろ	把两种草药混合制作药
调理	万能包丁	加工食材制作食物
ファミリア	—	可在迷宫中派动物去买补给品
炼金	三角フラスコ	可制作贵重宝石和矿物的技能
サバイバル	サバイバルキット	可在野外寻找物品的技能
ピックポケット	盗贼てぶくろ	按□键偷窃敌人
复制	RIRICA	复制目标道具
マシーナリー	—	可以制作各种机械

超级特技	所需特技组合	消耗品	辅助物品	特技效果
マスターシェフ	调理；调合	—	万能包丁	合力制作豪华食物
オーケストラ	音乐；アート	指挥棒	各种乐器	用指挥棒指挥大家一起演奏
开眼	修行；サバイバル	—	—	战斗得到SP点数增加
出版	执笔；マシーナリー	—	エディター	大家合力出书
なんでも鉴定だ！	鉴定；　工	—	—	进入商店进行交易时可以增价或减价的技能
ブラックスミス	カスタマイズ；炼金	スミスハンマー	マジカルラスプ	把矿石打造成优秀防具
リバースサイド	ピックポケット；复制	リバースサイド	—	制作邪恶道具的超级特技

Check! 游戏心得

1、特技的必须消耗品在“タトロ図イ町”都能买到。

2、名词解析：SLV=Skill Level，技能等级，有些技能可修正属性值，譬如SLV×3就是技能等

级乘以3。开花指的是人物通过发动特技有一定概率获得本来没有的天赋"タレント"的一种过程。技能在"スキルを覚える"界面可查询，通过购买技能书来学习，再分配SP点数来升级，特技在"スキルを覚える"界面按三角键可查询，要学会所需的基础技能才能拥有，级数为技能平均值取整。超级特技队伍所有人共同拥有，同样超级特技级数取决于特技平均值取整，而特技级数则取决于队伍里该特技最高级的人物。

3、天赋则可以提升对应特技的成功率，还有游戏开始时各人物所拥有的天赋是随机的，所以在前期SP的分配要优先提升人物所拥有的天赋对应的特技所需的基本技能（天赋可在升级技能界面"スキルを覚える"按两次三角查询），譬如人物拥有"マナの祝福"的天赋，则可优先升级"科学技术、矿物学或妖精论"这3个技能。

4、人物在游戏开始时留着SP点数等到港口ポ図トミス学会感知2时，先升满"根性"减少SP消耗，到中期能学"努力"时也需优先升满，而某些对人物本身属性值没影响的技能只需升一级获得特技就行了，接着对应每人的タレント（天赋）将SP分配到特技所需的基本技能处。

5、各种特技及超级特技即使达到10级，有天赋修正仍然有一定几率失败。

6、关于"ア図ト"：粘土（マゾカルクレイ），能合成部分战斗用物品，包括全体魔力INT UP，回避UP和一定概率敌全灭，战斗脱出、HP/MP回复等，还有"玉手箱"（随机得到3件道具），びっくり箱（潘朵拉之盒，有小概率召唤出绝对打不过的敌人）。图框（マジックカンバス），描绘出人物肖像，能制作两倍金钱及经验值的卡片，"绘画：春"全员HP回复100%，"リヴァイバルカ図ド"战斗不能后再次复活，死前用，全灭无效。

7、关于"カスタマイズ"，矿石的来源可通过炼金来获取，而每人只能打造出自己所持种类的武器，还有就是后期究极武器主要都是通过此方法来取得。主角初期可利用铁矿石（アイアン）和ツックレア図，使用SL大法，打造出不错的武器，其他角色也一样。平时打怪掉落的武器及物品不要轻易地卖掉，超级特技"ブラックスミス"也是取得高级防具的唯一途径，因为高级武器、防具都是打造出来的。

8、关于"鉴定"，这也是一项需优先升满的技能，其他技能制造出来的物品大多数都需此技能来进行鉴定，所以スペクタクルズ是携带必备品，带满20个吧。

9、关于"细工"：银矿石打造出的ツルバ図アンク（光伤害吸收，暗属性无效），金矿石打造的ゴ図ルドクロスゲダ（提高命中率HIT+50），绿柱石打造的マイトチェイン（提高30点STM即攻击力），フェアリィリング（MP消费减半），レインボ図ダイヤ打造出的アトラスリング（攻击力大幅上升，属性伤害加倍），ム図ナイト打造的ルナタリスマン（双倍攻，减命中），ム図ンライト（HP/MP上升）等都值得制作。

10、关于"炼金"，随着等级的提升能炼成的种类也将增多，而有"レザ図ドフラスコ"更能炼成多种矿石，作为提供饰物及武器的基础素材。

11、关于"音乐"，在"オタニム"买乐器后，再在"タトロ図イ"买"羽ペン"作曲，用"指挥棒"演奏，总共有7种乐器14种曲

目。バイオリン做出的“ヒ図ロ図登航苯烧倩匠鲆藏BOSS，“女神光临”曲目能提升特技的成功率。

12、非物品相关特技及超级特技都需要玩家手动去开启才有效。譬如“修行”这一特技，要选择“修行する”才有效，“スカウト”的“敌を探す”为遇敌机率上升。

13、关于“なんでも鉴定だ！”，这个特技需每次进行商品交易时都要进菜单开启，“割引にする”为降低购买物品的价格，“增引にする”为提高卖出物品的价格。

14、中期赚钱方法：升满“マツ図ナリ図”及买20个マテリアルキット，利用SL大法制造出提升某项特技成功率的物品，再到商店去卖，若有“なんでも鉴定だ！”一个能卖16W……如果RP好制作出“レザ図ドフラスコ”时，将可炼成“贤者之石”，一次将20个铁矿石炼制成贤者之石至少能卖300W……

Check! 星海秘籍

1.游戏初期入手强力武器：在ポートミス买入マジカルクレイ，使用アート技能，制作出“玉手箱”。注意アート技能等级越高成功几率越大，在人物タレント（才能）中如果没有デザインセンス，多使用アート技能使デザインセンス出现（人物アシュレイ不会出现デザインセンス）。制作之前先存进度，如果制作了20次1次都没有成功就读取进度吧，当成功制作出“玉手箱”后再保存一个进度，然后打开箱子，如果不是好武器就读档再开。可以得到的强力武器有：マーヴェルソード（剑）、イグニートソード（双手剑）、ペインセスタス（拳套）。运气好的话可能很容易就成功了，运气不好的话也许开1个小时也不出强力武器。先制作出很多“玉手箱”再存进度开箱，效率会高一些。

2.后撤发出必杀技：普通攻击中按L或者R键就会在普通攻击往后小跳之后释放必杀技（有些必杀技需要和敌人保持一定距离才能发出）。纹章术虽然也能发出，但是释放纹章术需要咏唱时间。

3.升级小技巧：在与ロニキス会合之后，让队员们可以发动リバースサイド特技，发动特技制作一个ぎぞうくんしょう（伪造勋章），因为用这个特技制作出道具会降低玩家人品值，所以在意的玩家可以保存个进度，如果制作几次都没出现ぎぞうくんしょう就读取进度吧。由于制作成功率很低，所以最好配合オーケストラ特技使用，可以提高成功率。制作出ぎぞうくんしょう后用复制技能多复制几个，使用ぎぞうくんしょう进行战斗，重复3至4次就可以到达100级。

4.带走ムーア城宝物殿中的高级装备：在ポートミス的ムーア城的宝物殿剧情后，会把宝物殿中搜索到的“豪华な”系列装备归还回去，所以只要在走出宝物殿之前使用カスタマイズ技能改造“豪华な”系列装备就可以不用归还了。在还没打完宝物殿的最终BOSS之前只要离开宝物殿，被改造的“豪华な”系列装备就会还原，所以可以尝试改造无数次。关于主人公ラティ，在使用カスタマイズ时有一个特定公式“豪华な剑+ダマスクス=デュエルソード”,只要注意这点本篇就很容易通关了。

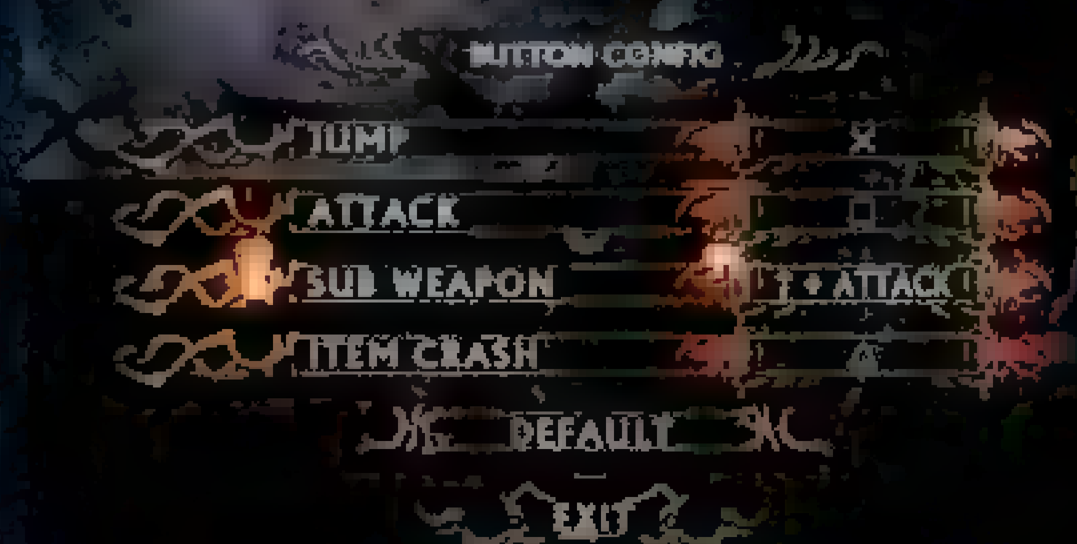
注意：カスタマイズ的级别如果不高的话尝试多少次也不会成功。

PSP	KONAMI	2007.10.23
	ACT	1人/29.99美元
恶魔城X历代记		586KB

KONAMI在PSP上制作的《恶魔城》是根据PC-E版《血之轮回》进行重新制作的。在忠实原作的基础上追加了新的要素，并且附带《血之轮回》的PC-E原版和加强版的PS《月下夜想曲》。作为《月下》的前传，《血之轮回》本身就拥有很高的制作水准，是早期《恶魔城》中评价最高的一作。《恶魔城X历代记》集合了以利希特、玛利亚、阿鲁卡多等人为主角的《恶魔城X》系列的两部作品，《血之轮回》经过背景3D化处理之后，以全新的面貌出现在玩家面前。喜欢此系列的人绝对不能错过！

游戏基本操作

重制版的《血之轮回》的默认操作方式和PC-E版一样，与FC时代一脉相承。方向键（摇杆）控制角色行动，×为跳跃，□为攻击，↑+攻击为使用副武器（调到○键比较好），△键为副武器必杀技。按住□的时候，按方向键（摇杆）中与自己相反的方向可以后退。连按2下×为后空翻。遇到楼梯必须按↑↓来上下，跳到楼梯上的时候，按住↑可以停在楼梯上。站在楼梯上的时候，按↓+×可以直接跳下来。在游戏活用这一点可以很快地上下楼梯。以上是操作利希特时的方法。玛利亚的操作方式大同小异，按2次×为2段跳，按住↓+×为滑行，可以轻松地来到一些地方。实际上，游戏里有的地方必须要用玛利亚才能到达。



主要游戏选项

进入游戏之后，选择"START GAME"，首先要做一个记录，取好存档的名字之后再选择"START GAME"就可以开始游戏了。随着游戏的进度不断更新，系统会自动地存储。打过之后的关卡可以选择

"STAGE SELECT"选定要去的关卡，重新游戏。救出玛利亚之后，选"PLAYER SELECT"可以更换游戏的主角。"BOSS DEMO"是BOSS战无伤通关的演示，需要用金钱来买(金钱是根据每次过关时的评价换算的，不是游戏里得到的钱)，觉得游戏难度太高的玩家可以看看高手是怎么玩的。在SOUND ASSIGN"里，可以更换各关的音乐，但是相关的音乐必须在游戏中得到相应的唱片才能取得。"BOSS RUSH"就不必说了，需要注意的是这个模式可以2人联机，"HOST"是1P，"CLIENT"是2P。在战斗中有一人死掉的话就会GAME OVER，一定要注意。

游戏要点攻略

本攻略以利希特为主要操作对象，在STAGE 2救出玛利亚之后，可以在"PLAYER SELECT"中选择使用她。在游戏里选择"QUICK SAVE"可以中断，再开之后存档会消失。在过关之后，已经打过的关卡可以重新开始自由选择，如果在整关都不受伤的话，可以获得1UP。

因为本作没有魔导器和其他魔法，所以副武器的使用显得格外重要。利希特与玛利亚的副武器都需要消耗一定数目的红心(使用必杀的时候消耗更多)，针对不同敌人，使用不同的副武器有较好的效果。

利希特副武器一览

武器名	普通技特征	消耗红心	必杀技消耗红心
飞刀	直线攻击	1	10
斧子	抛物线攻击，对空有效	1	10
圣水	贴地攻击，对地有效	1	20
十字架	回旋镖，用途广泛	1	15
怀表	一定时间内使敌人行动缓慢	5	30
圣书	大范围攻击 十分有用	3	10

玛利亚副武器一览

武器名	普通技特征	消耗红心	必杀技消耗红心
青龙(龙)	空中攻击，威力大	5	50
白虎(猫)	地面攻击，清杂兵用	3	20
朱雀(鸟)	斜上攻击，范围小	1	20
玄武(龟)	防守效果好，移动慢	3	10
卵	从里面孵出鸟，对空攻击	3	5
音乐书	音符攻击 对前方有效	3	10

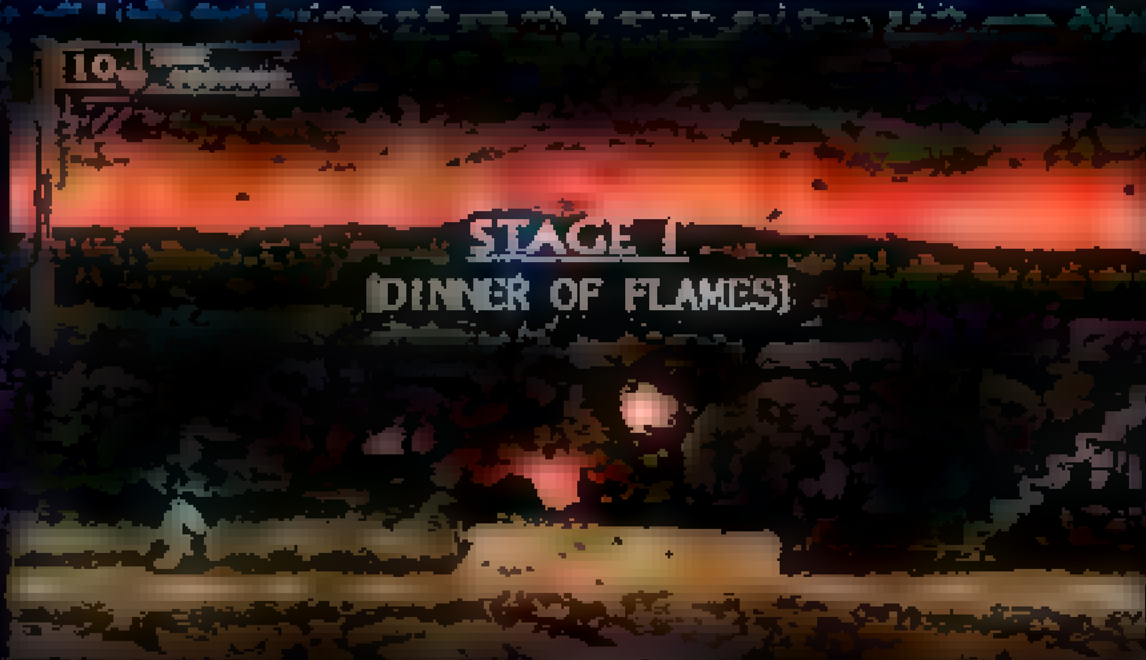
序言

在很久很久以前 人们过着和平繁荣的日子
大家都以为 今后的生活也将如同往常一般
然而事实和大家的设想截然不同
在繁荣与和平的背后 潜伏着邪恶的种子
人们在追逐享乐的过程中 逐渐堕落
有的人要借助黑暗的力量毁掉这个世界
建立自己的时代和自认为"正确的"秩序
这些人带着诡秘的笑容 等待着自己的机会
每隔一百年 就会有一个邪恶的灵魂降临
这个灵魂化身成蝙蝠或狼的形态
或者如朝雾一般来去无踪
每当夜幕降临 他会潜行于黑暗之中
他的食物 是少女的鲜血
靠着吸血 他能够拥有永恒的生命
他就是恶魔城的城主 邪恶之神
在人间复活的德拉克拉伯爵……

[PROLOGUE]

游戏一开始，利希特为了救出被绑架的安妮特，驾驶马车前往德拉克拉的城堡。在半路上突然被死神拦截，虽然这家伙看起来十分嚣张，其实只要在他把镰刀扔过来的时候将其击落，他就会自动退去。但是在临走的时候会放一个骷髅波下来，这时候要跳起来回避，之后就自动进入下面的关卡了。

[DINNER OF FLAMES]



一上来的场景上只有骷髅兵。这种看起来个子很高的家伙其实最不中用，行动很慢，一鞭子就可以干掉。在这里吃到一个斧子之后进入下一场景。

台阶上的骷髅会扔木桶，用斧子干掉它之后往上走。着火的房子里会有骷髅跳出，高处的灯台要用斧子打下来。在这里的最后有一个骷髅剑士，会滑行攻击。

从楼梯下来之后可以在这里打到加血。从右边的门出去，注意蝙蝠，吐火球的巨人上半身是弱点，火球可以打掉，注意它的重拳。

BOSS：WYVERN

飞龙看上去十分厉害，实际上是最好对付的。只要有斧子，就可以轻松地收拾掉。它的空中攻击用后空翻或者移动可以轻松回避，吐火攻击的时候要根据火焰落下的地点回避，注意火焰落地之后反弹。

[GOD,GRANT ME STRENTH]

经典的恶魔城1代音乐在本章回归，在Vampire

Killer的旋律中攻关的感觉很爽吧。一上来的时候把斧子换成飞刀，这样在远处树枝上的乌鸦就可以很轻松地干掉了。这个场景唯一比较难对付的是一个斧手，注意他的斧子按照不同路线飞出来，直线的用鞭子抽，抛物线的就只好移动躲避了。

从吊桥进入大厅之后注意吊灯是会落下来砸伤人的，最好上前引一下，然后赶紧后退。僵尸和大眼怪都不难对付注意大眼怪的飞行轨迹，打中头部才有效。

继续往前进一扇门之后会出现一个半截身子的牛怪，这家伙虽然不是无敌的，但是要打死它很难，如果红心比较多的话，可以用副武器必杀技干掉它，杀死它之后可以得到一张唱片，如果不想和它硬拼，可以一直向前逃跑，最后进入BOSS所在的院子。

BOSS：WERE WOLF

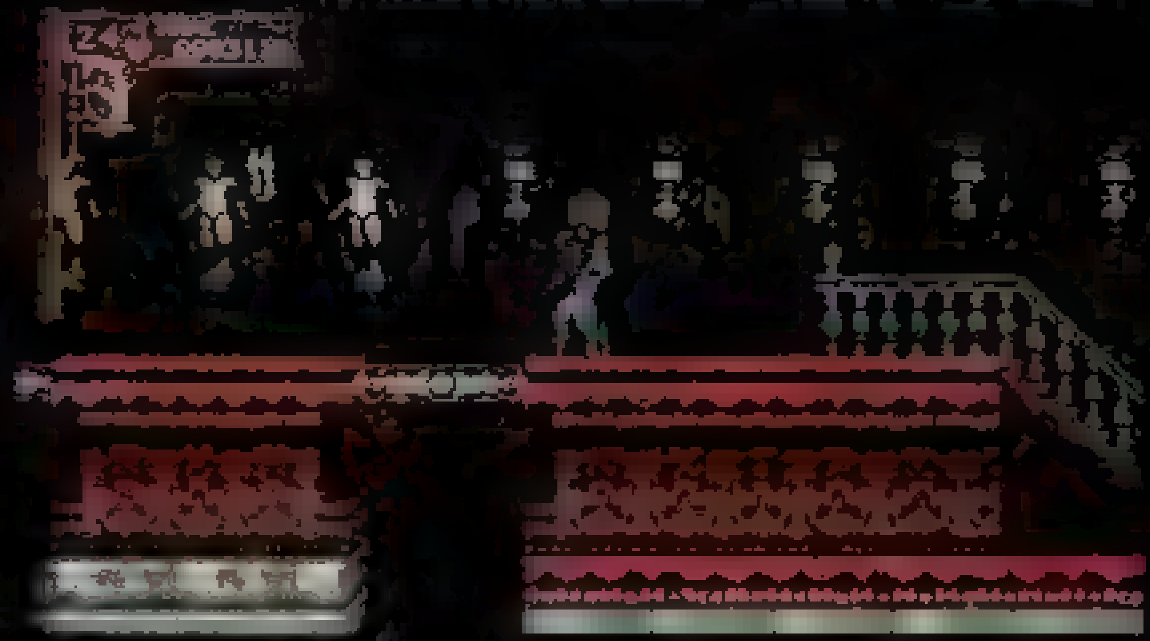
这是传说中在满月的夜晚变成狼的家伙，在打它之前可以拿到圣水，但是实际上斧子比圣水更管用，因为这家伙更多时候都是贴在墙上，它的火焰弹和冲撞攻击很容易回避，在它跳到墙上的时候可以趁它不能动的时候集中攻击。

[AN EVIL PRAYER SUMMONS DARKNESS]

一进入大厅就看到手持长枪的铠甲兵，这种敌人是《血之轮回》里最让人头痛的，因为它的长枪攻击范围长，而且枪尖的攻击判定太强，一旦碰上就会受伤，更要命的是它的体力太高，连抽4鞭才能干掉，圣水对它比较有效，扔准的话大约2瓶水可以干掉一个。

收拾完长枪兵之后往上走，有许多冒充人猿泰山的荡秋千的骷髅出现，躲开它们，在前面的大十字架那里可以得到一个怀表，其实在这里用不着这种武器，前面得到的圣书更有用。

注意楼梯扶手上的小矮子，得到圣书的话就好对付他们了。前面路上的踏板会翻过去，如果不掉下去的话，一直往左走，干掉大钟下面的巨大骷髅之后，再往左走会有一个家伙偷走你的副武器，在他溜走之前干掉他就可以夺回来，再往前走就要见到BOSS了。



如果从翻板那里掉下去，就需要绕很长一段路才能到关底，但是这条路上有一张唱片，只有玛利亚才能拿到。

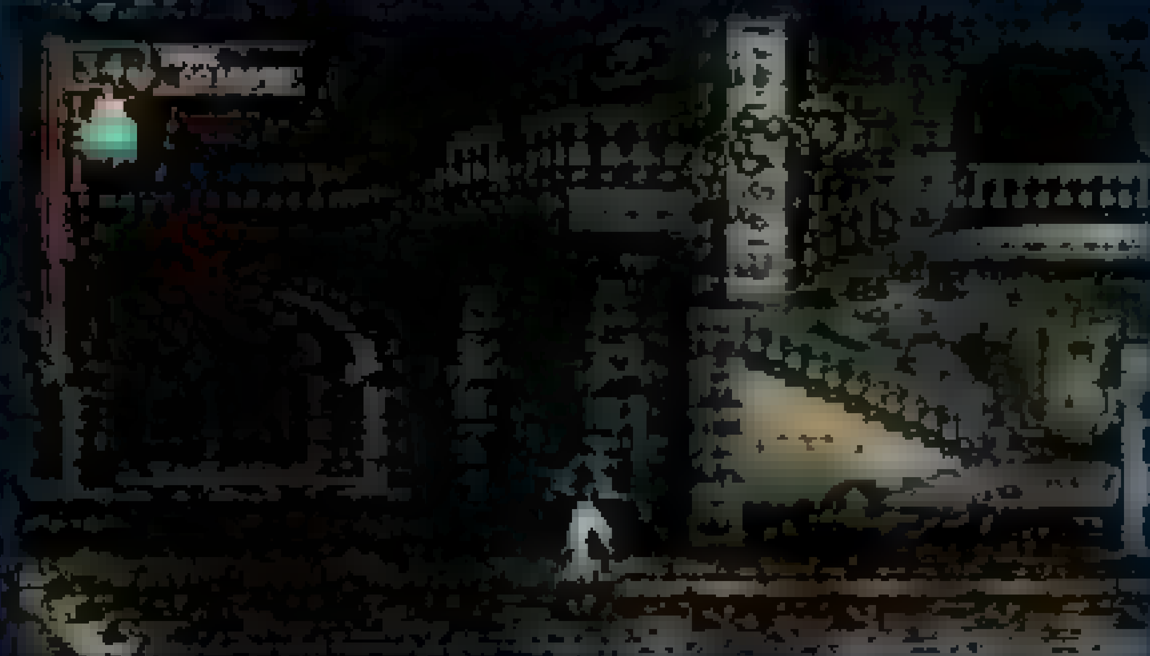
BOSS：MINOTAURS

牛头人的斧子很厉害，必须提前躲开，它的近距离喷火攻击基本上是白给的，只要躲一躲就喷不到了，它掀起的砖头可以用鞭子抽掉，而跳起来的重砍是比较难躲的一招，必须跳到台子上回避，将它的血打到1/3之后它会直接撞击，必须跳着躲开，之后趁它撞在墙上拔不出来赶紧抽它几鞭（利希特：谁让你长角的[illegible]），注意它在死的时候会冲过来，用后空翻回避即可。

[ATOP COUNTLESS TERRORS]

这里是阴森的牢房，骷髅和小矮子交错向主人公袭来。如果有上一关留下来的圣书的话就比较容易过去了。走到上面一层，干掉白骨龙之后，躲开前面由锋利的镰刀组成的危险机关。注意地板上突出的地方不能踩，否则会中暗箭。踩下上面一层的机关，梯子会降下来。

第2个场景一上来之后有一个地方需要踩下机关才有地方垫脚，但是需要小心垫脚石上的刺。前面需要注意的就是来回摆动的链球，过了镰刀之后经过一个布满带刺陷阱的地方，留神碍事的大眼怪和小矮子。



过了那里之后继续向上走，注意很长的链球只要连续抽打就可以变短一段时间。前面的一个小台子藏着加血，吃过之后干掉前面的一排喷火骷髅，之后一个机关是跳板与链球交替的，需要在跳过的时候躲避，再往上走就是BOSS了。

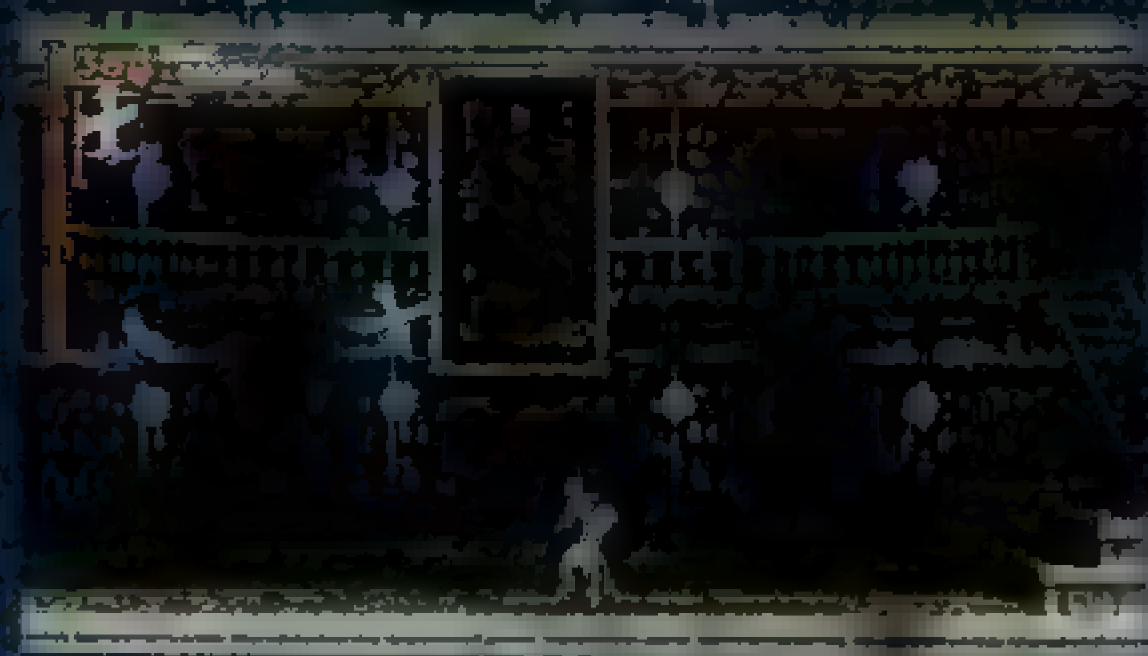
BOSS：DULLAHAN

无头骑士的攻击招数比较单一，一个是把自己脑袋抛到半空，落下无数火球；另外一招是用长矛在地上激起冰锥。在BOSS战之前可以得到圣书，

可以很好地对付火球这招。而冰锥只要跳到台子上就可以避开，之后就是不失时机的猛攻了。打死他之后，他会用自己的脑袋最后实施一次攻击，但是很容易躲开。

[THE DEVIL FLIES BY NIGHT]

这里是幽灵船的码头，一上来穿着红铠的骷髅兵会抡长柄链球，用上一关留下的圣书可以轻松对付，否则必须在与其交锋的时候猛抽，三下即可解决。在进入幽灵船之前有两个骷髅剑士出现，和第一关的一样，看准时机一鞭子干掉。



进入幽灵船之后，首先遇到的是骷髅弓箭手，它的箭可以抽掉，往下面走先来到一个武器库，被魔化的武器会对主角发动攻击，干掉这些刀剑之后再往前走，消灭掉屋子里的3个弓箭手，再前面的屋子中有一幅魔画，小心别被它吞了，不然直接挂掉。

干掉魔画之后往右走就来到了船头部分，小心上面的骷髅狙击手，它的子弹很难躲，最好从下层干掉。甲板右边的斧子要拿到（如果还有圣书的话就别拿了），路上有骑鹰的矮子和抡链球的巨人，先

把矮子干掉，再对付巨人。一直在坐走来到桅杆顶端，BOSS所在的地方。

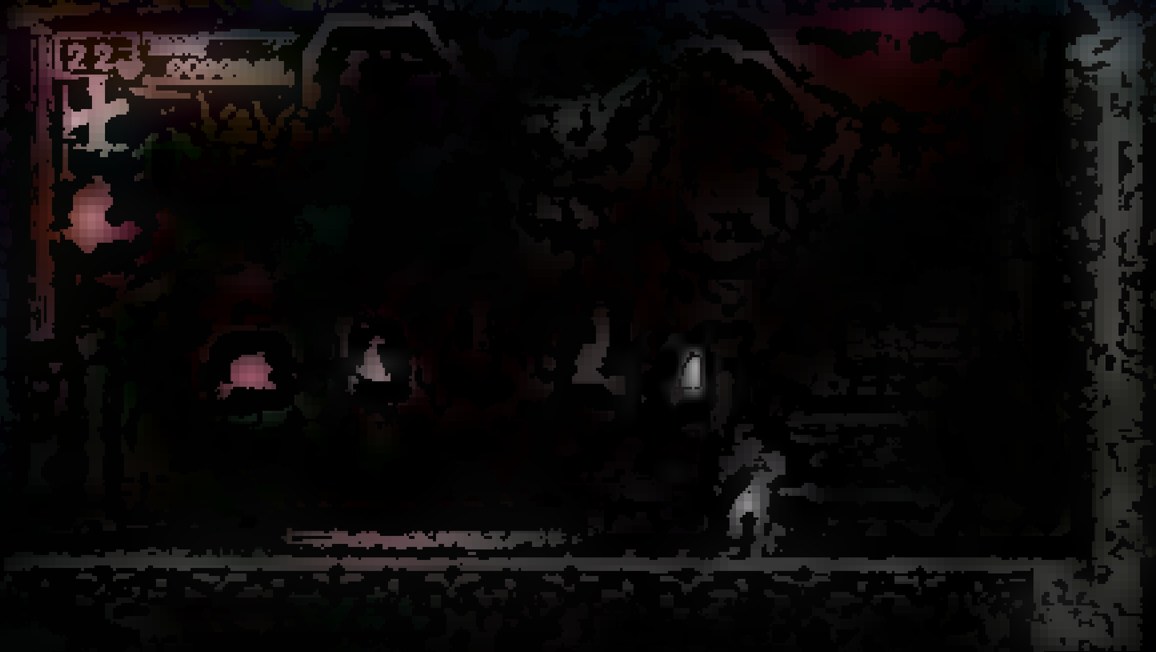
BOSS：DEATH

在开场时与利希特交锋的死神又一次登场，这次是真刀真枪的较量了。一开始的时候死神会在空中放出无数小镰刀，和STAGE 0一样，这些镰刀都可以打掉。此时要以台子为依托，找机会对死神攻击。在打掉他一半HP之后，死神会跑到远处发骷髅波，这时候他是无敌的，只要躲避攻击即可。最后死神拿大镰刀和主角近距离交战，攻击方式除了小镰刀、斩击之外，还有就是跳到空中撞。一边躲一边打，实在不行就拿必杀技伺候。打完之后死神自己切了自己的脑袋，一团黑雾迸发之后，这个世界清净了。

STAGE 6 [A NIGHTMARE REBORN]

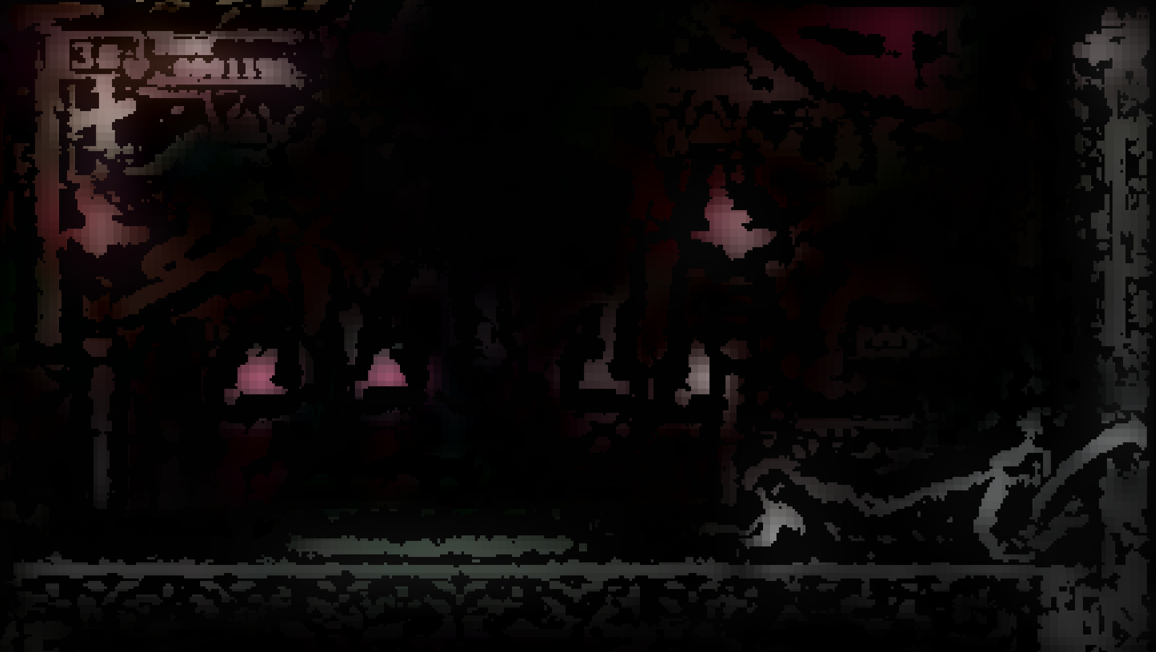
利希特在这里碰到了事件的元凶，召唤德拉克拉的沙夫特。这家伙为了阻止利希特，召唤出初代《恶魔城》的四大BOSS与之进行车轮大战。

VS 蝙蝠怪：



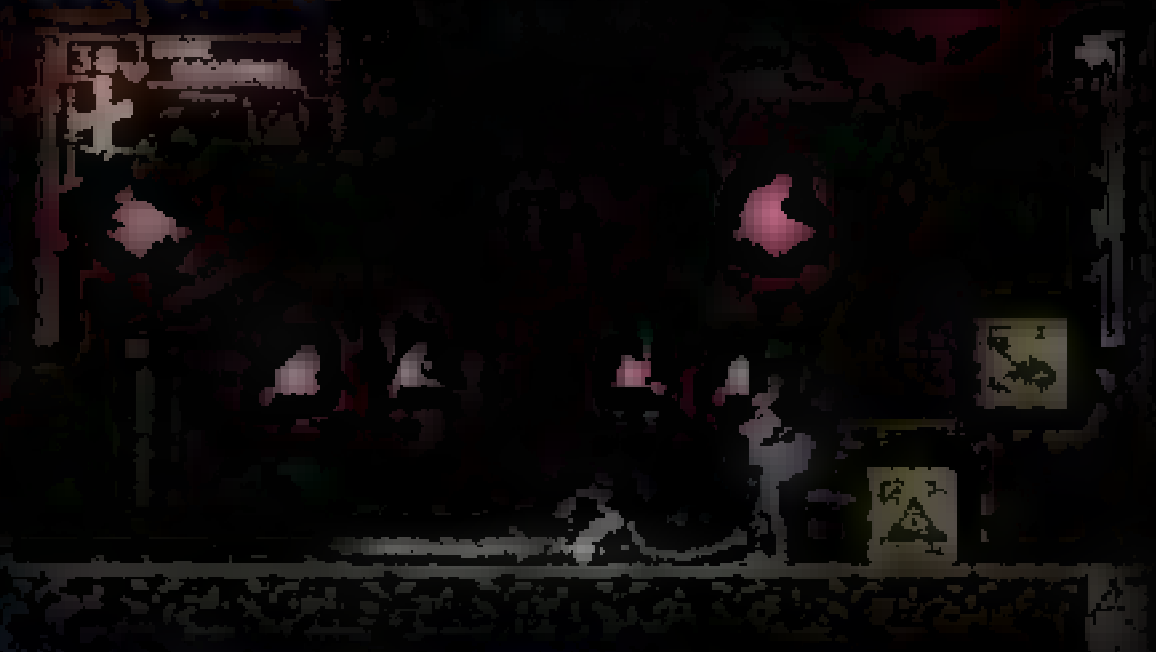
对付蝙蝠的最好副武器是斧子，跳起来猛抽也有效果。它吐出的火球会跟踪，可以打掉。在它钻到地下的瞬间，可以集中用鞭子攻击。干掉它之后可以得到许多小的红心。

VS 美杜莎：



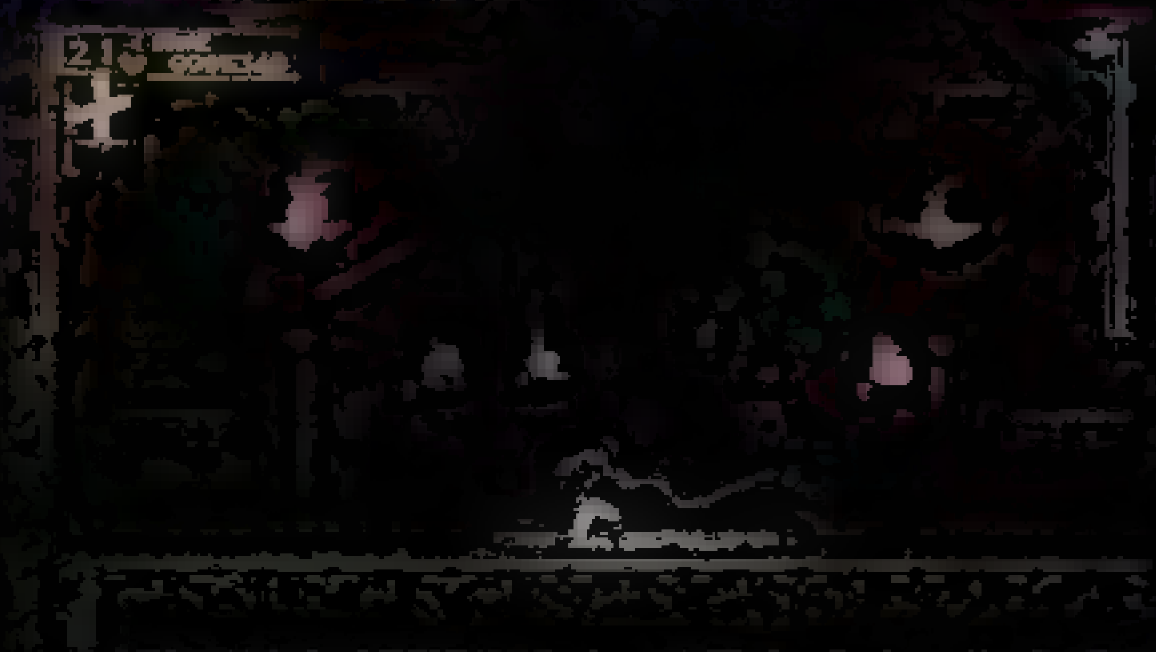
蛇发女妖射出的光线可以蹲下躲避。她跳起来的时候会用尾巴攻击，这时候用后空翻躲开。还有一招是同时放出三个绿色圆环，可以打下来。躲开她的攻击之后，用鞭子猛抽就可以了。

VS 木乃伊：



它的个子很高，双手会前伸做出僵尸状攻击（本来就是僵尸么），这个蹲下用鞭子抽就可以了。还会放出箱子把主角向画面左边顶，这时候必须跳过箱子才能躲开。最厉害的一招就是身上的布条垂直攻击，看准时机错开位置即可。打死它之后得到加血。

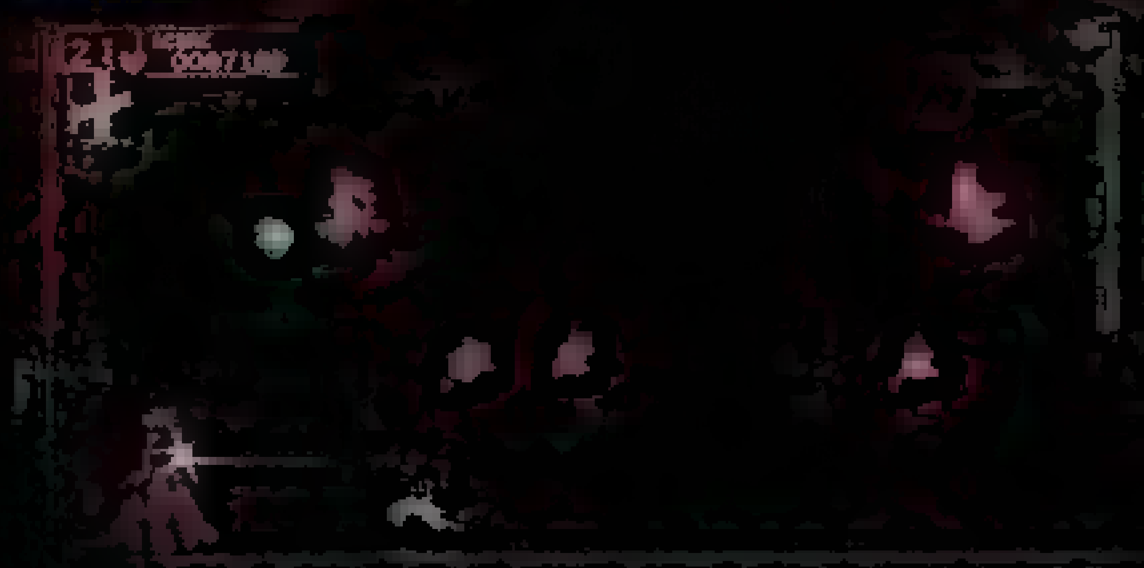
VS 弗兰肯斯坦：



这家伙动作迟钝，向前的抓击很容易避开。带电的光球用后空翻回避。还有一招是跺地板把砖头震下来，利用移动躲避即可。打败他之后就要和沙

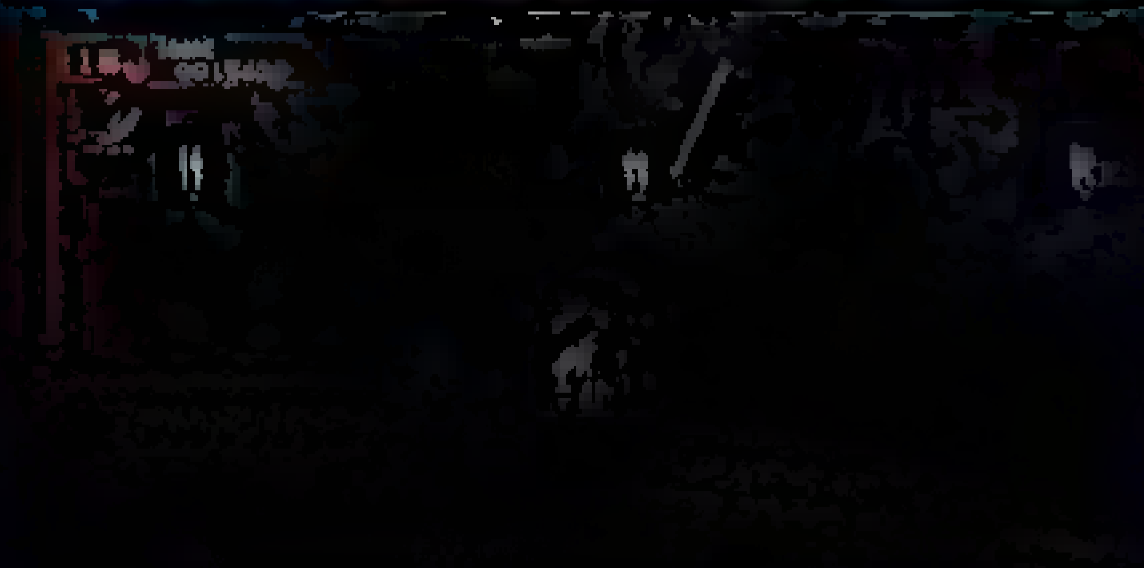
夫特交手了。

BOSS：SHAFT



这家伙操纵两个绿球，不时向主角施放雷电攻击，有时候还会变成追踪弹。虽然这两个球不能打掉，但是用鞭子抽的话可以改变它们的运动方向。在躲开这两个球之后，集中力量攻击沙夫特的本体就可以了。在第二阶段，两个绿球会以固定方式向主角袭击，这时候如果躲不开的话可以直接放必杀将沙夫特的最后一点体力榨干。

Stage 7 [HEAR ON THE REQUIEM OF BLOOD]



一开始的时候可以拿到斧子，这时前面的桥突然开始坍塌，要赶在石桥完全塌陷之前进入城堡内部。路上碍事的飞龙用斧子可以直接干掉，但是要注意脚下的安全。如果在之前一直保留着圣书的话，这一段会容易很多。

城堡里面布满机械装置，除了扔骨头的骷髅之外，还有从水里钻出来的骷髅影子，攻击之后它会变成水，这种敌人是无限出现的，所以不要在这里多耽搁。下面一个场景从上向下走，注意看齿轮的方向，站在向下旋转的齿轮上可以降下来，注意空中的翼人。再后面一个场景从下往上走，只要对恶魔城系列的机械塔熟悉的话应该不难通过。

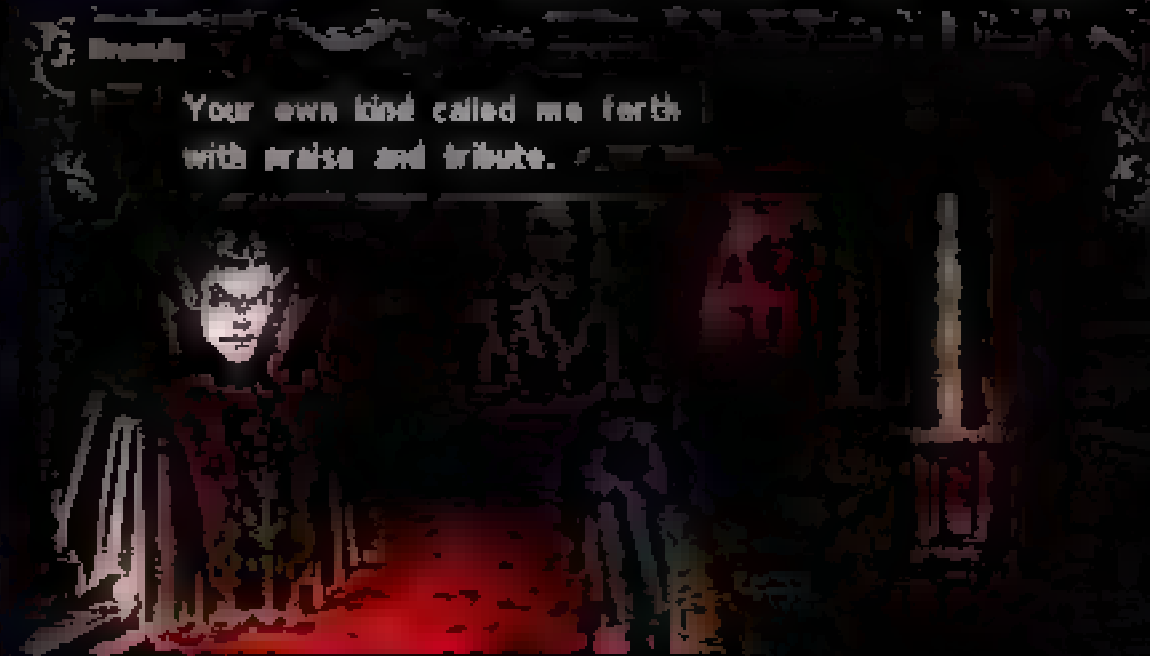
下一个场景比较复杂，地上的骷髅犬需要预先提防，拿大剑的铠甲兵要打8下才死，攻击力又强，所以要巧妙周旋。上上下下几处楼梯之后，从上面的钟摆处跳过去，到画面最左边，安妮特正在那里，但是现在看来似乎已经晚了……

BOSS：L.VAMPARE

实际上，这个安妮特是德拉克拉的部下梦魔变的。她的攻击方式很简单，使用蝙蝠保护自己，并且发动不同阵形的袭击，其中最危险的是螺旋形的攻击，其实在这个攻击中，蝙蝠的队形和圣书那一招是一样的，只要找好间隙就可以躲过去。这时候只能利用蝙蝠不在她身边的时候攻击她了。

Stage 8 [BLOODLINES]

虽然没有救出安妮特，但是利希特依旧需要履行贝尔蒙特家族历代的使命，打败复活的德拉克拉



伯爵，仇人就在眼前，路上只有蜡烛，收集全部的红心之后，朝德拉克拉的宝座前进吧！不过，在进入吸血鬼魔王的房间之前，有一个隐藏通道可以通向秘密的宝库，最终，将德拉克拉的财产搜刮一清的利希特大义凛然地来到了这个魔王的面前，向他发出了挑战！（汗……）

BOSS：DRACULA

大名鼎鼎的吸血鬼之王的实力不容小视，但是……玩过《月下》的玩家们应该很清楚地记得游戏一开始的时候利希特挑战德拉克拉的那一段，而这正是《血之轮回》中我们要做的事情。不过在这里利希特挂了的话可没有玛利亚来救，所以只能依靠自己的实力和打月下开头的经验了。

德拉克拉的第一形态会左右瞬间移动，必须跳起来抽他的上半身才能奏效。他的招数也很简单，三个小火球可以用鞭子打掉，两颗大火球发出时应先蹲下避过第一个，之后立刻跳起避过第二个。把第一形态的HP打光之后德拉克拉照例会变身成大怪物，这时需要躲开它的跳跃攻击，火焰弹需要跳起来躲，巨型冲击波则只能蹲下躲避(千万不能挨上，不然肯定完了)。

经过一番苦战，大魔王终于倒下了。但是恶魔城并没有消失。在动人心魄的结尾曲播放完毕之后，随着一声凄厉的惨笑，沙夫特的阴影出现在屏幕上。难道说，利希特打倒的德拉克拉……是幻觉？此时游戏中出现提示，必须在恶魔城中找到沙夫特的鬼魂并且消灭他，才能彻底摧毁这座城堡。利希特必须将所有被囚禁在这里的少女救出，才能看到真正的结局。我们的战斗，实际上刚刚开始……

隐藏路线与完美结局详细攻略

首先我们要知道，恶魔城里有着诸多的分支路线，很多的地方必须打碎墙壁才能通过。但是《血之轮回》的地图和《月下》不同，并不是整个一张，而是每个STAGE一张，不同的分支把玩家引向不同的BOSS，最后来到隐藏关里。从现在开始，我们又重新回到STAGE 1，向不同的方向进发！

Stage 1 [DINNER OF FLAMES]

这一关的分支路线在出屋子之前的这个地点，打开左下方的石墙，可以来到隐藏的空间。不用管那个绿色的气泡，直接走左边跳下去，下面左边的墙可以打开，干掉里面的怪异植物可以得到唱片，再打开左边的墙，一直走到头，乘电梯上去之后就可以见到BOSS了。

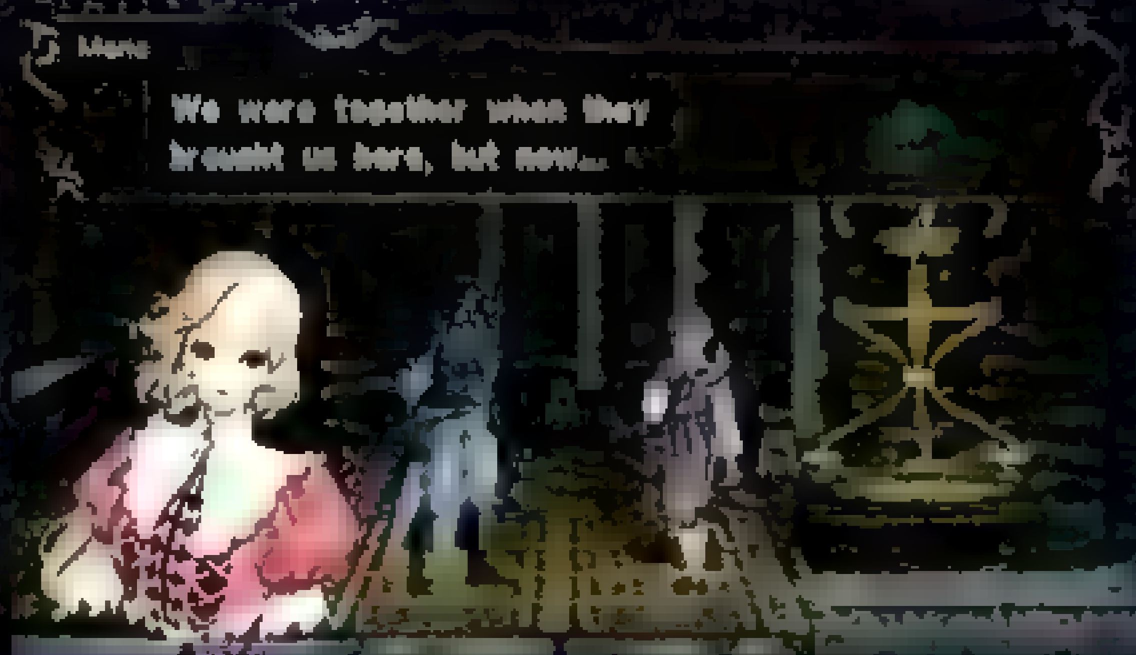
BOSS：SERPENT

这条巨大的水蛇只有头部是要害，要根据它的行动方式进行攻击，它从空中扎下来的时候可以打

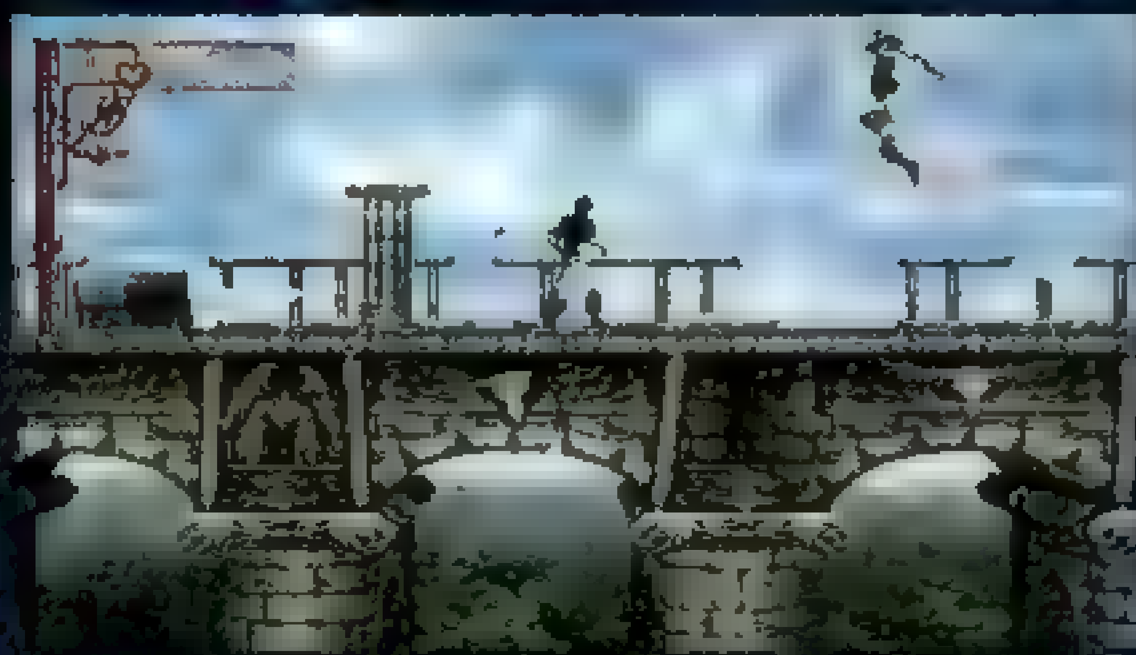
到它的头，如果它盘在桥上，要站在它接触不到的位置确保安全。还有一招是喷蓝色火焰，只要站在它喷射的死角里就可以避过去（喷射之前是很好的攻击时机）。注意它在死前还会向上冲击一次。打败它之后即可进入STAGE 2'。

[GOD, GRANT ME STRENTH]

在进入STAGE 2'之前，我们先去STAGE 2营救玛利亚。首先来到那个有怪牛的地方，一定要先拿到钥匙（位置在被追击时第一个断口之后的第2个蜡烛）。追击结束之后来到下水道，玛利亚就囚禁在靠右边的门里。救出她之后就可以通过PLAYER SELECT使用了。



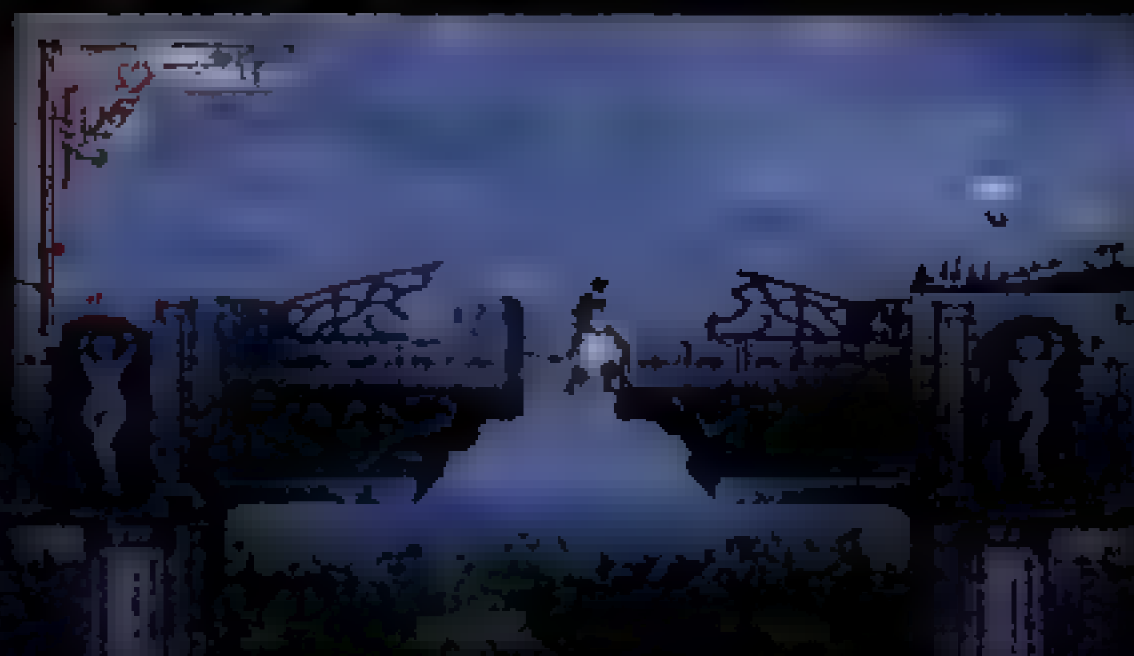
[BREAKING THROUGH THE FRONT]



这里一开始是桥上，拿剑的骷髅会跳起来攻击，但是可以用鞭子抽回去。空中的翼人可以用斧子解决。有的地方会塌陷，但是塌得很慢，所以不用担心。

下一个场景里多了一种骷髅蜘蛛，可以用在这里拿到的圣水对付，乌鸦也是不可不防的。注意这

里用骨骼搭成的桥一踩即塌陷，在上去之前必须先把敌人清理干净。



从这里如果一直走到头的话就会遇到以前打过的狼人，但是在图中这个地方落下去的话，可以来到另外一个地方。这里有个铠甲很厚的家伙，如果没有圣水的话还是不要与之硬拼。过了这里之后就是隐藏BOSS所在的地方了，别忘记拿加血。

BOSS：B.GOLEM

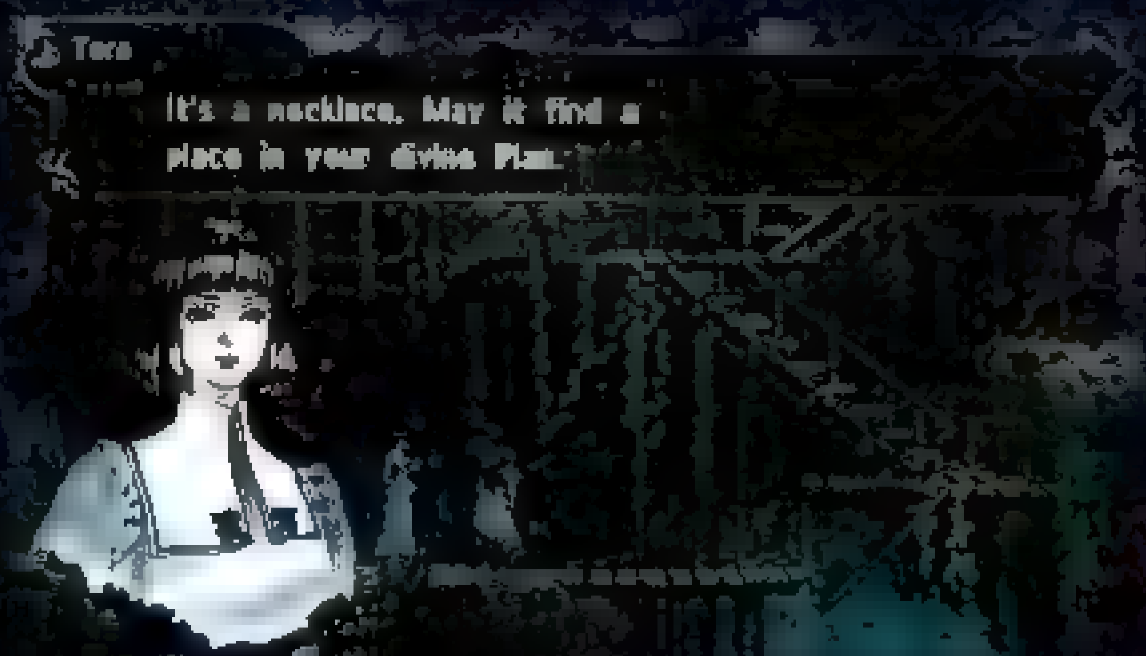
骷髅怪一共分3个形态。第一形态还对付，它喷火和伸手的时候躲远一点就没问题。第二形态最难对付，因为它飞得很高，所以必须趁它俯冲下来

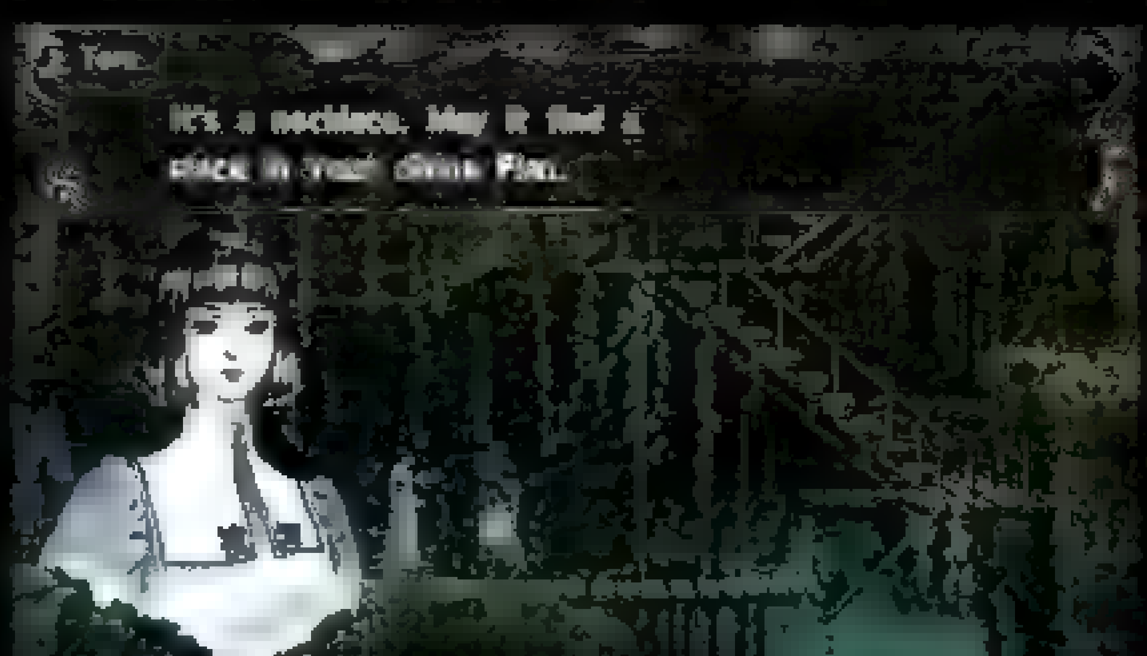
的时候攻击。如果有斧子的话就好对付一点。第三形态的时候它只会平行移动，但是上面可以站。利用它的运动规律打死它，即可进入STAGE 3"。

[RELEASE FROM THE THIRST OF BLOOD]

这里是阴森的墓地，沼泽里不时有泥人冒出，还有会飞的墓碑。一开始来到上面，把白色墓碑向左推，可以进入一个秘密的宝藏库，有几件副武器和1UP。

继续往右走，遇到一了个三只眼的骷髅，看起来很拽的样子，实际上不堪一击，把它的三只眼都打掉之后它就完蛋了。





打完骷髅后继续往右走，进入下一个场景前来到右下方，跳起来攻击墙壁，可以打开一条通道。从这里进入右边，沿楼梯走下去，可救出修女泰拉(Tera)。她给主角一个项链，之后就可以打开那种红色骷髅变成的柱子了(普通的红色骷髅敌人也可以消灭)。

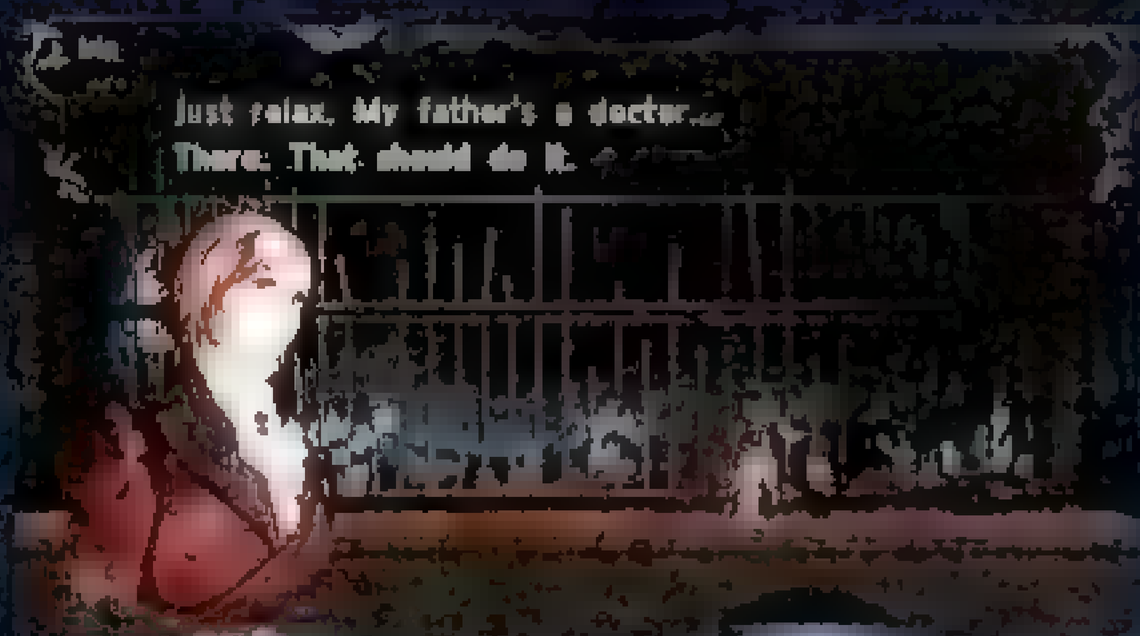
出了这里，继续往前走会碰到由链球构成的机关，攻击上边的齿轮可以将链球打下来。其中第二个链球打掉之后，从这里跳下去，能够直接到下面一层，从这里往右走可以直接见到这一关的隐藏BOSS(如果不走这条路线的话这关的BOSS是牛头人)。

BOSS：DOGETHER

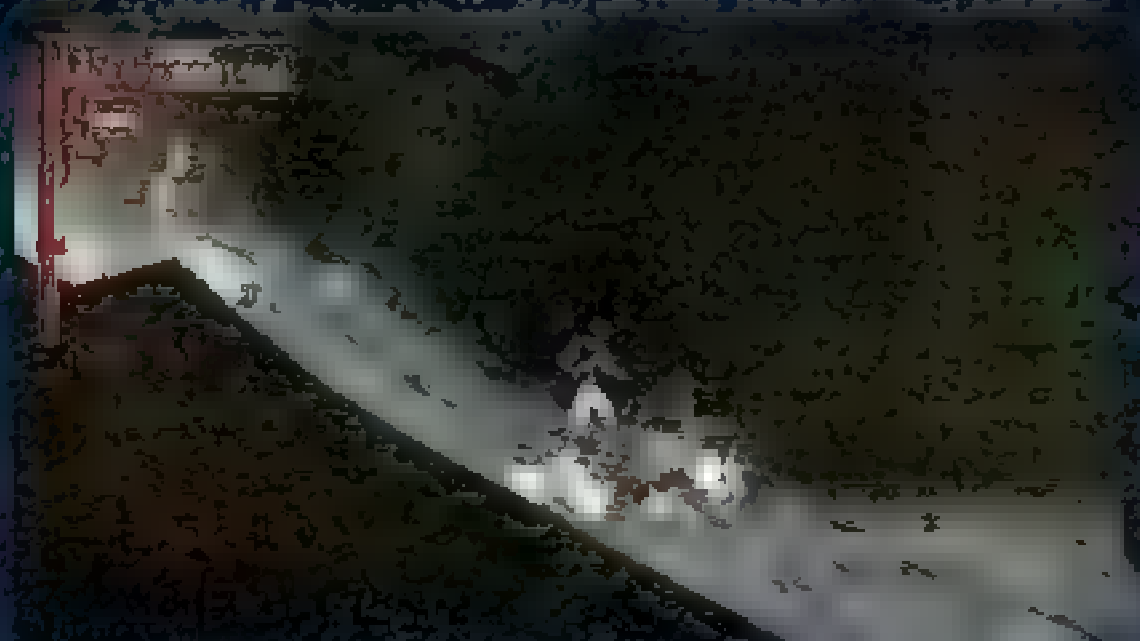
这个超级大眼怪会瞬间移动。在攻击的时候先会出现一个梵字，红字是火焰攻击，绿字是三个方向的箭，蓝字是召唤一堆土块将其围住。如果有斧子的话，就比较容易对付它。打败它之后它会做出一个很窘的表情，然后朝主角所在的位置垂直撞击，干掉它就可以进入STAGE 4"。

[FORTRESS OF THE WATER DEMON]

这里是水的世界，青蛙和乌鸦是主要威胁。进入第二个场景之后，需要提防上面跳下来的骷髅。有一只蓝色的青蛙千万不要打死，把它引到右边有一排青蛙雕像的地方，它会跳到一个空的台座上面。

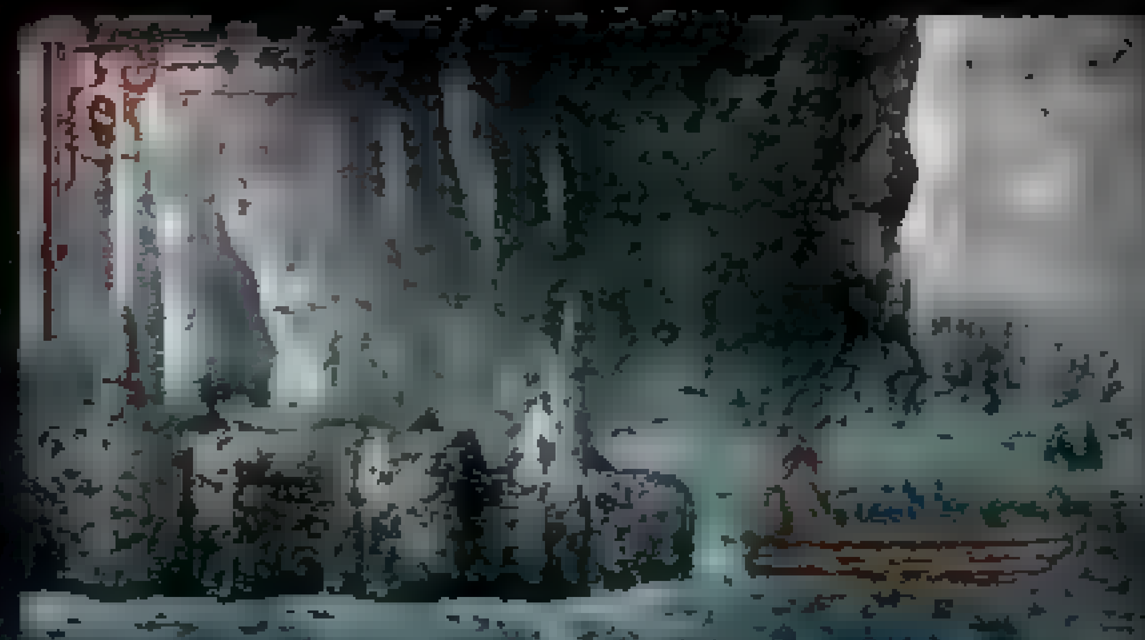


等所有的青蛙雕像降下去之后再往回走，会发现有一段独木桥已经掉在下面了，下去之后往左走到一个有楼梯的地方，下去之后就可以救出医生的女儿伊丽丝（Iris），她会给主角破坏冰柱的能力。从这里一直往右走，在尽头的房间里可以拿到许多副武器。



按原路返回，继续往前走的话可以碰到无头骑士，要想打隐藏BOSS的话，必须重新开始这一关。

在本关第2个场景一开始的时候，在有瀑布的地方发现一排排木筏在向下漂流。跳上其中一个木筏，可以一直沿着河水漂下去(没有木筏的话可就挂了)，一路上要小心骷髅兵的袭击，叼着箱子的鹰会送来许多道具(攻击箱子)。在遇到第三只鹰(叼着路牌的那个)之后，要在筏子冲下悬崖之前跳到右边的地上。



这里有一个渡船的人，乘他的船到对岸之后，再反复回到他的船上，可以得到加血、钥匙和无敌的药。干掉岸上的骷髅，继续往右走（小心蝙蝠），使用钥匙就可以找到BOSS了。

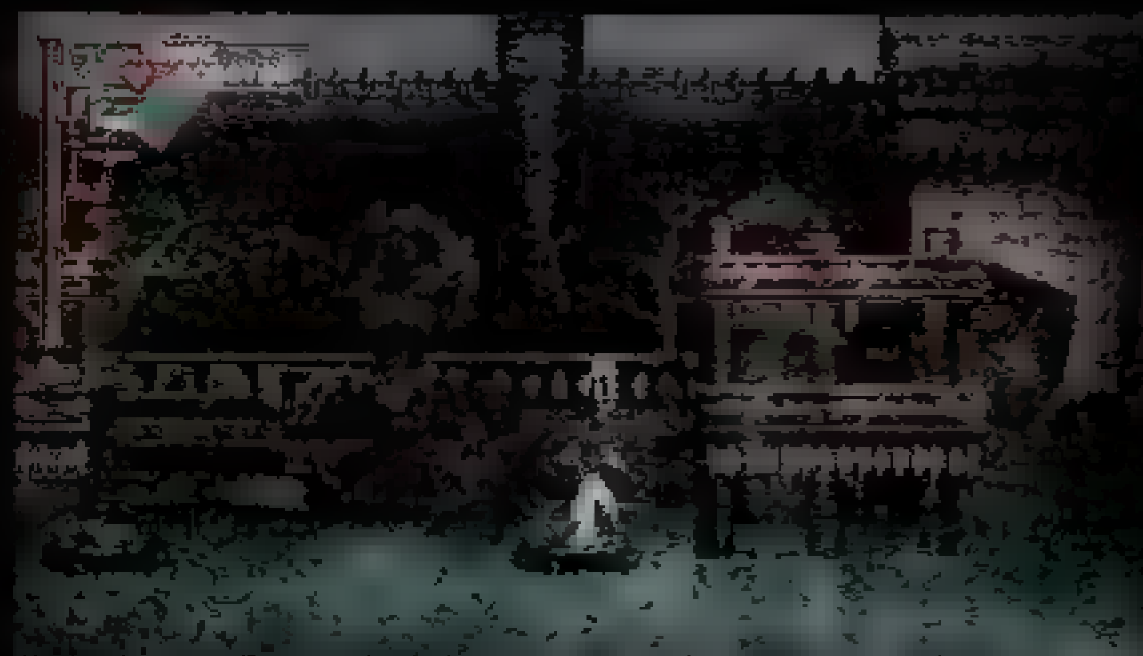
BOSS：CARMILLA

这个卡密拉应该就是在《月之轮》里召唤德拉克拉的女子，但是在这一代里她的地位显然没有沙夫特前辈高。她的攻击方式是召唤一个趴在骷髅上的美女，一边移动一边放出火焰，而她自己则在下面的地上徘徊，一旦抓住主角的话就会用狂吻的方式吸取对方的红心。（利希特：女流氓啊——）这时必须站在上面两边的台子上集中攻击骷髅，来回移动躲避火焰攻击，将其消灭之后，再朝卡密拉的本体来一下，她就会脱掉裙子换上紧身衣的装束，这时的她已经很好对付，抽两鞭子就收拾掉了。

[WANDERING]

这一关集合了前面几关的难点，敌人主要有骷髅剑士、骷髅链球手、蝙蝠等等，路上有要求跳跃技巧的地方，一直走到头，进入地下迷宫。

地下迷宫里有分支，一直往下走的话，可以来到一个有机关的地方，跳起来踩下开关，石像会倒



下来。要趁着第一个石像倒下的时候跳上去，否则时间一过石像又会立起。这前面的地方又有分支，走下面会见到梦魔，走上面则可以见到这一关的BOSS。

BOSS：HYDRA

四头蛇的第一个头发动的攻击用后空翻可以躲过去，打死第一个头之后它会石化，变成垫脚的平台。再走上去之后还有3个头，先打死蓝色的那个然后利用它作为踏板，跳上去攻击蛇的心脏部位，小心两个红头的攻击，左边的会来回窜主角，右边的会吐火球，打倒它之后，就会进入STAGE 6，攻略方法和前面一样。

[illegible] [HEAR ON THE REQUIEM OF BLOOD]

在这一关，我们的首要任务是拯救安妮特，在进入第2个场景之后，先把画面里的红色柱子打碎，踩下里面的机关，再来到右上的门前，攻击门上的齿轮，反复数次之后门就会打开，里面有一只挂着钥匙的鹰，把它干掉就可以得到钥匙（这里的鸟蛋

打碎之后可以得到加血，可怜的一家老小就这么被利希特灭门了……）

拿到钥匙之后，一直来到有牢门的那个地方，先别急着开门，到上面把冰柱打碎，踩下里面的机关，再回到牢门那里，发现又多出来一条向下的道路，真正囚禁安妮特的地方在这里。救出安妮特之后，再按原路走到关底，沙夫特的鬼魂就出现了。

BOSS：SHAFT GHOST

沙夫特变鬼之后比原来厉害了不少，他的攻击方式主要有以下三种：召唤蝙蝠，召唤丧尸飞龙（STAGE 1的那个龙的鬼魂），还有从地下冒出来的怪物。打他时推荐用斧子作副武器，在蝙蝠刚出来的时候用斧子消灭，顺便给在空中飘浮的沙夫特几下，丧尸龙的喷火用移动躲避，地下的怪物需要在远处跳着躲。沙夫特的本体在上空左右来回移动，在低空时使用普通攻击对付，在高处的时候用斧子。打死他之后终于进入最后一章，与德拉克拉做最后的对决。

[illegible] [BLOODLINES]

BOSS：DRACULA

这次的吸血鬼魔王比上次多出一个形态。首先要像上一次一样打完他的前两个形态，把红心都攒起来。德拉克拉在变身之后会下血雨，注意不要被淋到，否则会行动缓慢。第三形态的德拉克拉在天空飞行，会在地上放出火焰和血红的刺，在空中放火球，还会召唤蝙蝠，变成狼的形态冲击。他放出来的蝙蝠是无敌的，只能跳跃躲避。变狼的时候可以在远处蹲下躲避，火焰和血刺只能随走随躲。当他漂浮在低空的时候，要不失时机地用十字架进行攻击。如果红心有够多的话，就不要吝惜必杀技了。

德拉克拉被打倒之后，又像以前一样交代了一堆遗言，说什么只要你们人类的欲望没有消失我就有机会复活云云，利希特则针锋相对地告诉他，不要小看人类的能力。在贝尔蒙特家族历代最强的吸血鬼猎人面前，德拉克拉化成了一团血浆。随着地动山摇般的巨响，魔王的城堡土崩瓦解。在太阳升起的时候，利希特、玛利亚、安妮特、泰拉和伊丽丝五人一起站在远处，对着恶魔城的废墟感慨万分……

隐藏的游戏模式及开启方法

本作除了重制版的《血之轮回》外，还有PC-E原版的《血之轮回》和PS版的《月下夜想曲》以及PC-E版隐藏的Q版恶魔城(实际上这是光碟机制式错误的警告画面。《血之轮回》是对应PC-E CD ROM2的，CD-ROM 1型机不对应，将光盘放错机器就会出现这样的画面)。

PS版《恶魔城X 月下夜想曲》开启方法

在STAGE 3'，来到如图所在的位置，事先准备好斧子或者其他能够向上攻击的武器(在这一关开始的白色墓碑那里可以得到斧子)。之后把图中绿色的东西打下来，从那里跳上去，一直向右走到头，打开白色的墓碑，就可以得到《月下》的游戏盘，之后在ORIGINAL GAMES里就可以玩了。

PC-E版《血之轮回》开启方法

在STAGE 4，跳跃平台与链球交替的地方，打开右下角的墙壁，可以发现炸弹，打一下炸弹，墙会炸开。往前继续走，从上面的台子一直走到头，打开那里的墙壁，就能得到《血之轮回》的游戏盘。至于Q版恶魔城，只要连续通过4次BOSS RUSH MODE，就可以得到恶魔城Peke的游戏盘。

SILENT HILL ORIGINS

这一切也许终究只是一场梦境
当你醒来也许会忘记
那些现实所不存在的画面
但是梦境似乎不愿意离我而去
我踏入了那个充满迷雾的小镇
恐惧、黑暗、压抑这些 围绕在我的身边
我只是为了找到那个女孩，为了将她带出这个邪恶的世界

这是一款与著名恐怖冒险AVG《生化危机》齐名的作品，它所拥有的恐怖，是那种看不到的恐怖。在一片白色的雾中，你看不到任何东西，只能凭借感觉慢慢前进，走着走着突然身上的收音机响了起来，伴随着刺耳的噪音，与之而来的是一个从未见过的恐怖怪物，而你手中只有为数不多的弹药，有些时候，除了逃跑之外，别无它法。这部作品相比动作性要更加强调对故事情节的渲染，随着游戏的进行，玩家会逐渐地深入主角的内心，从而了解到整个事件的始末。

这款游戏就是由KONAMI制作，曾经改编成为电影的著名游戏作品《寂静岭》系列。这部作品多款正统续作都是发售在家用机平台上，而凭借PSP的强大机能，这款著名的惊悚恐怖冒险游戏将在PSP平台推出原创新作《寂静岭——起源》。

《寂静岭——起源》是该作品首次在掌机平台上推出的正统作品，游戏将故事情节设定在《寂静岭》初代之前，跟随Travis O'Grady，我们将会知道寂静岭是如何形成的。

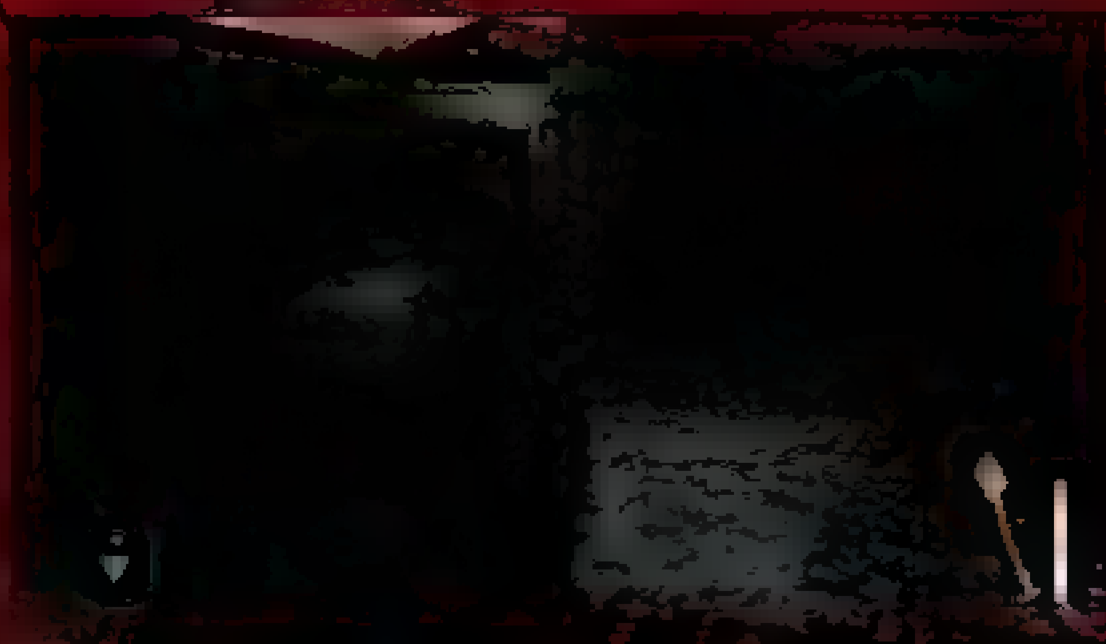
这部作品虽然预定将要在07年11月13日推出，但是在8月下旬，网络上却出现了一个泄露版，这个泄露版里的内容正是在E3上所提供的试玩内容，这个泄露版的容量达到1GB，但是实际流程却很

短，流程发生在医院内，在这里我们会第一次走入里世界，并且将要在这里消灭一个令人恐惧的怪物。

正式版游戏与以前网上放出的试玩版的最初章节基本上相同，在泄露版中主人公Travis O'Grady在跑步的时候没有体力的设定，不过在正式版中已经加入了体力设定，在长时间跑动之后体力透支，会出现疲倦的姿态。此外正式版还在包括画面背景以及游戏图层中进行了一些大幅度改动，在游戏中你会看到更为优秀地寂静岭。

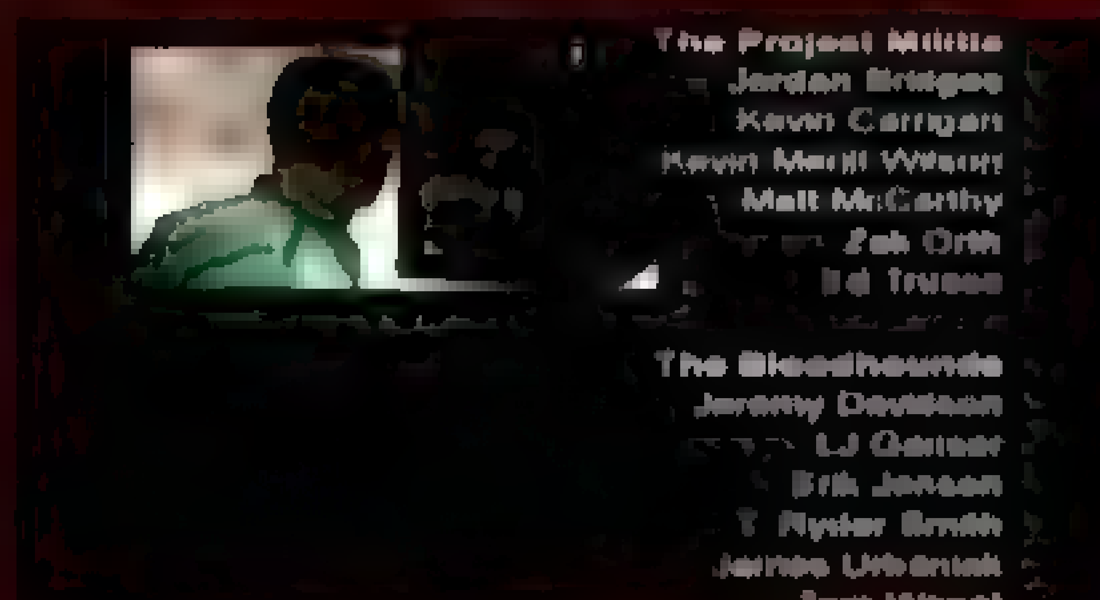
操纵方式将会更加地顺手，因为这是为FANS而制作

玩过以往寂静岭作品的玩家一定会对《寂静岭》初代的操作记忆犹新，《寂静岭》相比《生化危机》来说更加趋向于真实，角色在移动的时候如果撞到墙上就会出现用手扶墙的急停状态，在后退的时候也会小心翼翼地一边看后面一边移动，到了4代这种设定开始逐渐取消，更加向《生化危机》靠拢，快速转身也专门做了简化，在我们所要介绍的这款《寂静岭——起源》中操作则完全偏向于4代，移动更加方便顺手，而在想要快速转身的时候只需要根据角色的方向朝着相反的方向按模拟摇杆就可以，只不过有些时候在连续移动中视角会突然



变得让人不适应，不过好在按L可以及时地将视角调整到最佳状态。

武器的切换进行了全新地革新



在AVG游戏如：《生化危机》《恐龙危机》《寂静岭》《零生前夜》等在武器选择方面都需要按下道具菜单后在里面更换，如果能够做到随时随地自由地更换武器的话那么游戏就会更加爽快，武器快速切换设定也是众多玩家想要在AVG中加入的设定之一，在《寂静岭——起源》中这个设定被加入，因为这款游戏采用了多武器系统，在游戏中你可以找到许多用来攻击敌人的武器，包括：电视、衣架、锤子、手术刀等武器，这些武器都不是可以一直使用，武器会有一个破损度，当你使用到一定程度的时候武器就会坏掉，而且此时会出现特效加以表示，拥有这么多的武器在进入菜单选择武器自然就会变得麻烦，所以制作小组将快速切换武器系统引入其内，在获得武器后按下十字键的左或者右键就可以快速地切换想要选择的武器，切换武器后主人公就会将它拿在手中。

沿用以往的风格的同时一些升级后的点子被融入进来。

游戏在追求创新的同时，还保留了大量《寂静岭系列》的经典系统，好比说风格返璞的菜单界面，令人怀念的地图系统，各种经典道具等等……音乐与光影也仍然沿用以前的风格，实在是一款非常优秀的游戏作品，本作作为一款全新的《寂静岭》作品，在系统上也做了一些更改，这个更改方便玩家更加容易地进行游戏，在游戏中当一些道具或者是关键点出现时，Travis的头部便会自动的转向那个地方，玩家可以很方便地知道道具或者关键要素的位置。

强大的画面表现带给视觉上的享受。

游戏有着绝对不会不输给PS2的画面表现，强劲的光影表现，以及噪点给你的朦胧感和一些制作精良的背景设计，这一切构成了PSP平台最佳的恐怖冒险游戏。

为了更好地体验游戏，请在进入游戏之前戴上您的耳机，并且将房间的灯关闭。

● 小提示：

刚刚拿到地图的玩家一定会对寂静岭中庞大的地图感到吃惊不已，不过请不要担心，地图虽然很大，但是在实际游戏中有很多地方你都不能够进入，能够进入的地方一定会有通过游戏所相关的东西和道具，所以在本作中是基本上没有迷路这个概念的。

操作控制

上	打开快捷道具菜单
下	暂无功能
左	开启快捷道具菜单并且选择道具
右	开启快捷道具菜单并且选择道具
模拟摇杆	控制角色的移动
L/R	切换游戏视角/变成攻击姿态
三角	进入游戏地图
圈	开关手电筒
叉	拾取物品、确定、调查、攻击
方块	取消，按住移动则是跑动状态
START	暂停游戏；此时在屏幕右下角会出现选项，如果在剧情的时候按下START的话就会出现三种选项，分别是按圈跳过剧情，按START回到游戏，按方块退出到游戏开始的菜单选项。
SELECT	进入菜单，在里面可以进行道具的调查，选择以及使用。

流程攻略

从收音机中传来的声音，传入我的耳内，虽然这并不是我所喜欢听的节目，但是为了得到这个城市最新的消息，开着卡车往返于城市的我还不得不继续听下去。车外在不停地下着雨，伴随着无聊的路程，我的意识逐渐开始恍惚，一些以前的经历不断地从我脑海中闪过。在不远处一个被白色长袍包裹着的人，出现在马路上，我抬眼看去的时候她已经来到了路上，我急忙按下刹车，卡车及时地在她面前刹住了，那个人也许是因为受到了惊吓倒下了，我走下车去试图上前查看她的情况，但是很诡异的事情发生了，就在我下车后，车的后视镜里面

突然出现了一个女孩的影子，我急忙向后看去，但是身后并没有任何人存在，我很莫明奇妙的摇了摇头，再次向前看去的时候，被白色长袍包裹着的人已经不在了，担心这个人的我在一种特殊力量的引诱下不断地前进。

CG过后就可以正式地操作了，游戏将开场部分和字幕相融合，在前进的同时游戏的STAFF也会相应地出现，一直前进后就会触发剧情，主人公面出现了一个被大火包围的房子，而在房子内却听到了一声惨叫，为了救人主人公进入了大火之中，来到房间内一直沿着可以前进的道路前进后会在一个场地中遇到一个被火严重烧伤的女孩，而这个女孩的身下仿佛是一个类似于宗教仪式的标志，上前抱起女孩后，在一种特殊力量的帮助下成功的逃出房子，逃出房子后由于火灾的原因，Travis体力不支倒在了地上，醒来后发现自己躺在一个长椅上，而自己所在的地方正是一个名叫寂静岭的小镇，这里到处都是迷雾，由于担心那个被火严重烧伤的小女孩我决定前往地图上最近的医院看看有没有她的消息。根据地图上的标示前进不久就会进入第一个场所——医院。这是一家医院，我来到这里的目的就是为了寻找一个因为火灾而来到这里的女孩，但是随着我的脚步逐渐移动，我发现这家医院并没有我想像中的那么祥和，残破，荒凉，它甚至带着一丝恐惧，医院里面一个人都没有，似乎这种气氛在告诉我这并不是一个正常的现象，但是人总是充满了好奇心和一些自以为是的使命感，而我此时就被这些感觉所包围。

身体不由自主地在移动，缓慢地移动，经过走廊，经过一间间被锁住的屋子，回头望去，虽然我距离大门只有短短的20米，但是我却认为我在这里已经呆了好长一段时间，碎裂的窗口随着风慢慢地摇摆，那种属于寂寞的恐惧仿佛将我带入了另外一

个世界。而就在此时当我快要感觉到绝望的时候，我在前面看到了一个人，而他则是这里的主治医师，他所给我的第一感觉就是怪，但是你非要让我说出具体他怪在哪里我却说不出来，真是一种很微妙的感觉。经过短暂的询问，他告诉我说这里并没有一个被严重烧伤的女孩住进来，虽然他一再地否认并且对我表示不耐烦，但是我却坚信她一定在这里。

医生走后通过电梯的楼层指示灯，我们可以看到他去了2楼，进入电梯，同样选择2F后，打开灭火器旁边的大门。在这里我们遇到了第一个让我们感觉到熟悉的敌人——医院护士，赤手空拳的Travis O'Grady环绕四周后，发现在医院的长椅上放着一把锤子，剧情结束之后上前拾起锤子，并且将其装备，就可以用四击将其击倒。红字部分：游戏所存在的QTE系统将首次在这里登场，当护士快要靠近主角并且对其使用攻击的时候，如果距离合适，那么就会出现QTE系统，玩家需要连打叉键，挣脱护士的攻击，消灭护士后直走打开写有205字样的大门进入里面，205房间是一个标准的小型病房，在正对镜子的左边我们可以找到一份文件，在里面四处转转并没有发现其它任何有价值的东西。而就在我们准备出门的时候，不可思议的情况发生了，在镜子的另一端，出现了一个女孩，她看着主角并且在镜子上印上了一个手印。来到镜子前在手印的位置调查，这时就会发生剧情，主角用自己的手与血手印重合后，发生了表里世界切换，剧情结束之后我们来到了里世界。

里世界是一片充满了血污的世界，到处都是红色的锈迹与血渍，而且空气让人感觉到十分地压抑。在镜子右边的床上可以找到一把手术刀，而在左边原来放文件的架子上，我们则可以找到一个道具——塑料肺。在门右边的架子上可以找到一瓶回复剂，将这些东西都拿走后出门，与表世界相同的是有两个可以打开的房间，这两个房间一个是厕所，另外一个则是小型手术室，在厕所我们可以找到一个金蛋，而在小型手术室内我们除了可以得到一个衣服架子作为武器之外，还可以看到一个用来保存一些器官的冷冻保存箱，打开箱子是需要密码的，但是现在我们还没有得到任何有关于密码的信息，所以只能先将它放在这里。

来到通向下层的楼梯后，在楼梯入口左边可以找到一个锤子，而在通向楼下的第一个台阶上我们可以找到一瓶回复剂。下楼梯后有着银色头像的门目前还不能够打开，而旁边有着不死鸟标记的房间则可以使用先前得到的金蛋进入，进入后里面是一间厕所，在厕所马桶上我们会发现第二个重要道具塑料肝脏，入手后对着厕所的镜子调查便可以返回表世界，在表世界的厕所门上我们发现了一个提示：AMY 31，先不管这是什么暂且记下。同样在另外一个马桶上我们找到了一把职员休息室的钥匙，这时我们打开地图，来到STAFF LOUNGE，开门进入后在里面找到另外一把检查室的钥匙，同时我们在里面看到了另外二组重要的提示：LUCY 23和X光片上的提示Sarah 19，记下这些提示之后回到一开始有冷冻保存箱的房间，在要提示输入密码的情况下输入312319，冷冻保存箱打开后得到重要道具——塑料心脏，得到塑料心脏后原路返回检查室，在得到最后两个部件塑料大肠和塑料胃之后，我们就可以根据提示进行组装，在人体模型面前按照

肠、胃、肝、心和肺的顺序进行安放，全部放入后人体模型的眼睛睁开，而我们则得到了眼球。

得到眼球后回到有银色头像的大门前，对其使用眼球打开大门，门开了，里面是一个完全被鲜血与脂肪包裹的世界，在这个世界的正中央我们看到了一个让我们非常熟悉的怪物，来自于2代的邪恶生物，它就是我们在泄露试玩版中所要对付的最终BOSS，BOSS战非常简单，拿起之前得到的武器对其猛烈地进攻把，没有多久它就会倒下。

地面逐渐开始变形，一个类似于宗教仪式的印记出现在地面上，我看到了她，那个曾经在火中严重烧伤的女孩，她完好无损地站在我面前，飘浮着，没错我相信我的眼睛，她确实飘浮在空中，此

时我感到我的大脑异常的疼痛，就好像快要爆裂开一样，痛苦让我对她臣服，我慢慢地跪在了她的脚下，我只求这份痛楚能够快点离我而去，现实与虚幻竟然在此时如此相近，我沉沉睡去，我并不希望醒来，即便让我永远活在梦中。

再次醒来的我，发现躺在医院大门的躺椅上，一个身穿红衣服的护士对着我亲切的询问我的状况，和她简单的寒暄几句后，知道了她名叫Lisa，而且她也好像知道火灾的事情，但是据她所说那个送进来的小女孩已经死了。又聊了几句后，和她告别，我从原路来到一个标有EXIT的大门前开启大门后离开了医院，下一个目的地是地图上标有红色圆圈的地方，但是如果想要前往那个地方就必须要首先经过屠宰场。

屠宰场是一个很恐怖的地方，因为这里到处都是杀意，进入屠宰场后旁边有一个存盘点可以记录游戏的过程，而屋子里面可以找到两个道具，刚一进入另外一扇门就看到毛骨悚然的一幕，护士被倒三角头使用巨大的屠刀一刀两断，难道他是我们最难对付的敌人？倒三角头离开之后，对面的肉上带着一把菜刀、两扇门之间还有一个大回复药，取到这些道具后从前面的门就可以离开这个令人毛骨悚然的地方，出门后继续向着地图上标有红色圆圈的地方前进，那里就是我们的目的地精神病院。前进不久就是精神病院的大门，在里面经过一段长长的

路后我在一个并不是很起眼的地方找到了精神病院的入口，进入病院后，我首先在一间大房间内找到了一把手枪，这下子终于得到了这个经典的武器，威力并不强的手枪，以前找到的子弹都可以使用了，不过手枪的攻击力并不是很强，也就是占了一下远距离攻击的“便宜”而已，入手手枪后来到East Solarium房间在里面拿到一份地图和一份文件，得到这些道具后从另外一扇门离开，离开后遇到了在火中被烧死女孩的母亲，她自己说是她自己想要烧死她的女儿，而Travis 救了她简直是多管闲事，Travis不解问道为什么这么做，但是她却没有回答，剧情结束后来到右边的楼梯入口处来到二层，刚一进入楼梯入口旁边就是一个存盘点，先来到2楼，一进入2楼就看到一个浮在空中的铁笼怪，将它消灭掉后右转进入一扇门后，在里面取得道具后出来按照原路直走进入大门，这里是一个通行处，直走进入TB WARD 后在锅炉处按照135135的顺序解开谜题，随后得到钥匙，拿着钥匙来到楼梯处进入最下层，最下层有一些皮比较厚的怪物，需要小心，看地图来到UP标示正上方的长通路上，通过楼梯来到2层，先来到FEMALEHYDRO-THERAPY，按下墙上闪亮的开关后剧情出现，浴缸内的钥匙被水流冲了下去，出来之前现在房间内存档，接着来到FEMALE TREAT房间内，在里面通过镜子进入里世界，进入里世界后床上摆放木偶的位置处可以取得子弹，接着出门来到楼梯处，1层位置有一个存盘点，存盘后进入一层，进门后先向右走，这时画面突然变成黑白色，内容是Helen和她儿子的对话，对话结束之后画面恢复正常，进入女厕所后通过里面的镜子回到表世界，回到表世界后先来到Female Dorm 5，在里面可以得到若干道具和一把钥匙，得到钥匙后来到patient belongings，用钥匙开门后，发现这里是一间档案

室，在里面可以获得病例报告、散弹枪子弹以及一台打印机，接着在这里通过镜子回到里世界，在门上得到散弹枪的同时也打开了大门，出门一看这里已经变得十分扭曲，一路搜刮能进入房间内的东西，接着通过楼梯来到最下层的East Pipe Room，

在下水道位置得到被冲下来的钥匙，得到钥匙后来到2层的中间位置在那里有一个Archives房间，来到这里需要在里世界层通过镜子切换回表世界。

来到楼梯口的Storage房间内回到表世界，来到2层后直接来到Archives房间，一进入这里画面又变成了黑白色，同时耳边响起了熟悉的声音，这里是一个用来存放影像资料的仓库，里面有一个镜子，通过镜子回到里世界后会看到架子上放着一把武士刀，出来后通过最下层左上的楼梯来到第一层，出来后正好前面的大门就是Man Seclusion，先在里面搜刮一下道具，接着进入infirmary房间去解开谜题，这是一个木偶谜题，每个木偶对应着男病人囚禁区的一个犯人，我们的目的就是将下面的药片按照颜色顺序放入他们的嘴中，按照绿蓝蓝红黄的顺序放入药片后得到了钥匙，得到钥匙后原路返回到Storage房间内，回到表世界，回到一层后进入Dr.s office房间内，在里面得到钥匙，得到钥匙后来到地图上女厕所的

位置，在里面回到里世界，出门后直走用钥匙开门，进门后遇到了女护士LISA，和她交谈后她哭着跑开了，进入她坐着的5号室在里面遇到了Travis的妈妈，只不过他的妈妈已经变成了一个怪物，将怪物消灭掉后得到另外一个三角，小女孩出现再次将Travis催眠。

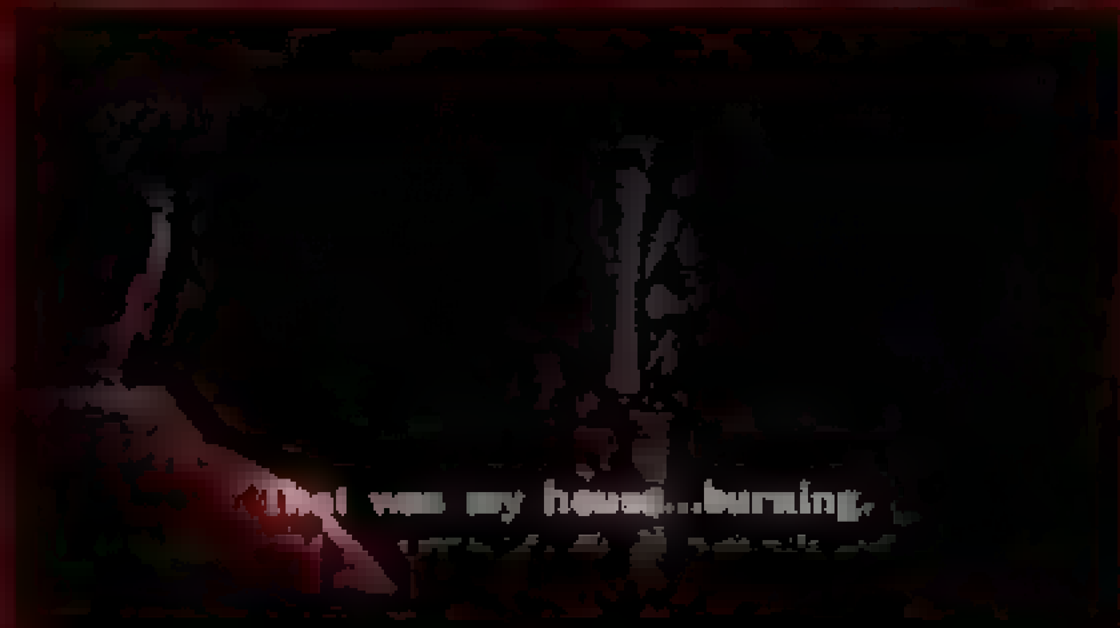
醒来后发现自己在病院大厅的躺椅上，剧情结束后离开病院，刚一出门就看到一辆车，在车的后备箱内有一把钥匙，得到钥匙后，看一下地图发现下一个目的地是ARTAUD THEATER，通过屠宰场一路向上来到Lumber yard后从小路进入在大门处用钥匙开门，进入后穿过这里来到路上，前行不久会发现通往剧院的路已经断掉了，所以只能改走下路，一路沿着血迹来到Greenfied partments房间，房内拥有大量道具，不要错过，来到床上有一具尸体的地方后通过地上的坑洞来到下层，再通过大门来到街上，出来后直行不久就是阿特德剧场，在售票口处使用门票后就能够从大门进入，Box office处存放着剧院的地图，前

面的墙上有存盘点，从正门进入后前行不久再次遇到LISA，LISA因为很喜欢剧院所以来到这里，剧情过后从左侧的门进入，再从后台出来后来到了舞台上，在舞台上将会再次出现黑白画面，一路来到右侧的舞台后，在里面得到道具接着再从存盘点旁边的门出去，向上走会遇到新的怪物——木偶怪，消灭后进入Directors office取得太阳印记后，来到MAN DRESSING ROOM，通过里面的镜子进入里世界，出来后回到Directors office在里面得到钥匙，得到钥匙后再回到表世界，来到大厅左边，上楼梯后来到第二层，进入balcony corridor走廊，来到走廊中的Lighting box房间内，在这里得到4个灯泡和一些道具，从右边出门后下楼在展厅处入手月亮纹章，得到纹章后直走进入厕所后再次进入里世界，回到2层，在有两个纹章方块的门前将月亮和太阳纹章放入（左边月亮，右边太阳）开门继续前进，一路来到Costume storage房间，通过里面的镜子回到表世界，在Orchestra storage房间内有存盘点，一路前进到第二个catwalk房间内的谜题处，按照A500W，B125W，C750W，D250W的顺序从右到左安装灯泡，安装后拉下尽头的开关，回到1层舞台的CURTAIN CONTROL后拉下门旁边的开关，返回舞台会看到一个大镜子，先别着急进入镜子，先往右边走会看到布景器，按照左1右2的顺序拉动控制杆，接着进入镜子找到钥匙，接着回去按照左3右1的顺序拉动再次进入镜子，得到一些道具之后出来，进入左边的STAGE OFFICE，进入里面得到操纵杆，现在回到布景器那里装上它后按照左2右3的

顺序调动就可以进入镜子，里面就是BOSS战，消灭BOSS后得到三角物体，得到之后小女孩再次出现并且再一次将他催眠，醒来后在面前的一具尸体上得到钥匙，出剧院后看地图，会发现在地图的左下角有一个圆圈，那里就是我们要去的地方。

不过按照惯例，通往那里的路是不能顺利到达的，想要通往目的地必须首先要前往ANDY'S BOOKS，在那里可以得到一把很强的武器AK47，最为让人注意的就是，拿着枪的人物竟然和主角十分相似，入手武器后在收银台处输入密码213即可得到钥匙，拿着钥匙出门向下进入GENERAL STORE，那里有一个存盘点，出来后从笔直向下的路被封，从旁边的四方形小路向下，出来后就会遇到入手第三个三角所打的BOSS，小心躲过后就可以来到RIVERSIDE MOTEL，正门进不去只能通过前方的侧门进入，用钥匙打开房门后屏幕又会出现黑白色的回忆影像，影像播放之后Travis回忆到原来自己曾经和父亲来到过这里，在前台得到钥匙后，出门进入居住区后旅馆内一些房间都可以进入，里面可以取得许多道具和兵器，大肆搜刮之后从入口旁边的楼梯上2层，之后从旁边下楼进入306房间，通过这里的镜子进入里世界，这里是一片锈迹，从305房间上面出去，再从里面直接绕一大圈

之后从503返回表世界，进入Maintenance Room后从墙上的破损处进入Maintenace，在500房间位置有一个小洞，从哪里看可以触发剧情，在尽头处得到钥匙后通过Staff accommodation来到Manager office，从那里出来后一路进入Kitchen，在那里遇到最开始在屠宰场看到的屠夫，将其消灭掉后，会看到Travis拿起屠夫的刀后愤怒的向其砍了下去，从厨房另外一个门出来后进入DINER从对面的房间出来后来到GAME ROM在那里得到游戏硬币和一个台球杆之后进入LAUNROMAT，再洗衣房的洗衣机那里投入硬币就可以进入谜题，解开这个谜题之前现在中间的晾衣板位置查看说明书，接着来到洗衣机那里按照Low spin、60 degree wash、drain、per-rins的顺序调整按键后得到钥匙，出来后从旁边上2楼，进入Cleopatra房间后从浴室内的洞跳下去，之后发生剧情，剧情结束后从镜子进入里世界，出门后来到水池，下去后得到宝石，接着进入Dinner房间后得到宝剑，得到宝剑后从旁边上2楼来到NERO房间前把宝剑插入后进入里面，在最里面的洞内到下层，从503回到表世界后回到Maintenace room把宝石磨碎得到戒指，



这时回到最初的前台，在台历的位置输入"06 12 1961"解开谜题后放入戒指得到钥匙，拿着钥匙回到里世界后在500房间那里打开房门，在里面存盘后通过长长的通道进入最里面见到了上吊自杀的父亲，入手三角后小女孩出现，再次晕倒，醒来后一路前行在最后发现最后一个三角，这个三角的作用是将其它4个三角全部进行组合，将相似的三角画全部对其就可以解开谜题，随后跟随小女孩出去，出去后发生剧情，剧情过后有进入里世界，一直左走，看到地图，接着沿着地图的蓝线一直到红点位置进入房内，通过房内的小洞钻入就是最终BOSS战，最终还是利用三角的力量摧毁了邪神，一个婴儿从小女孩的体内诞生出来，她就是sharly。

通关后的隐藏要素

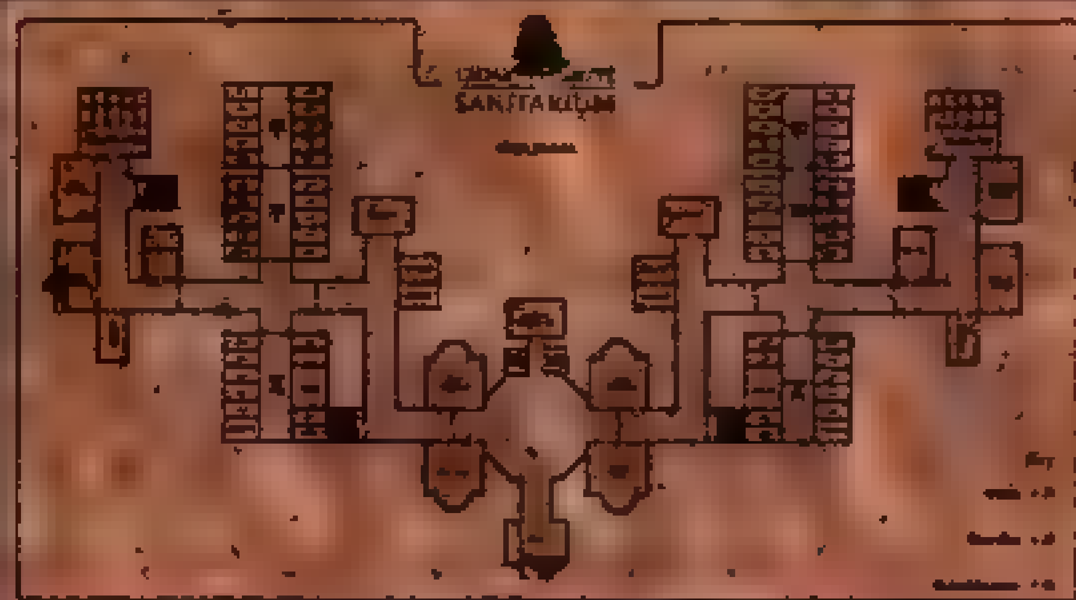
● UFO结局进入方法

没初始的医院ALCHEMILLA医院对面的楼道可以进入，登上去之后能够获得钥匙（ROOM 502 KEY），这时可以前往MOTEL ROOM 502引发UFO结局。

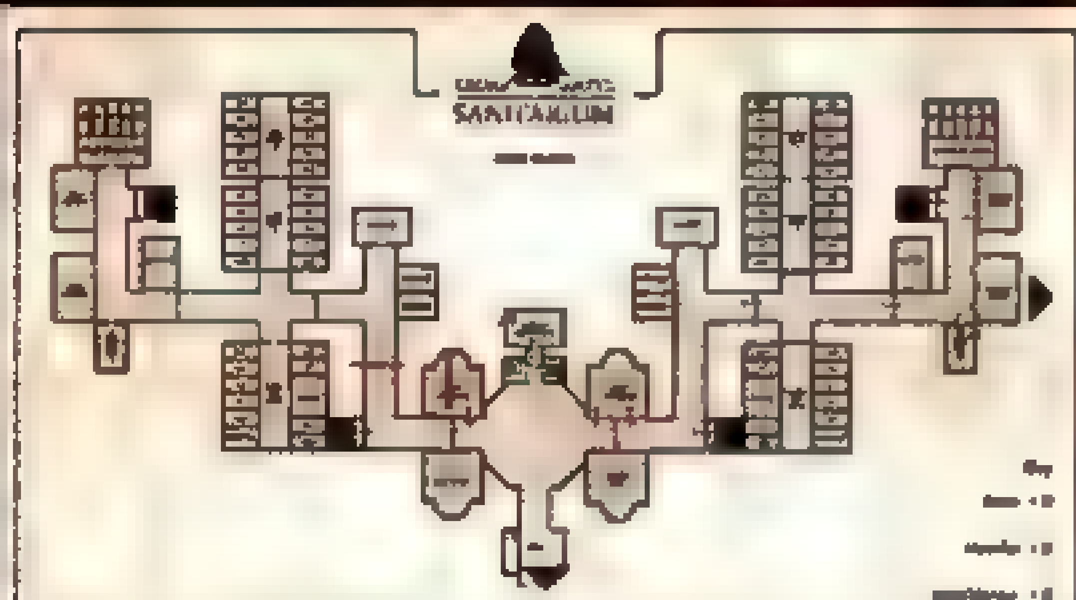
● 服装和隐藏武器获得方法

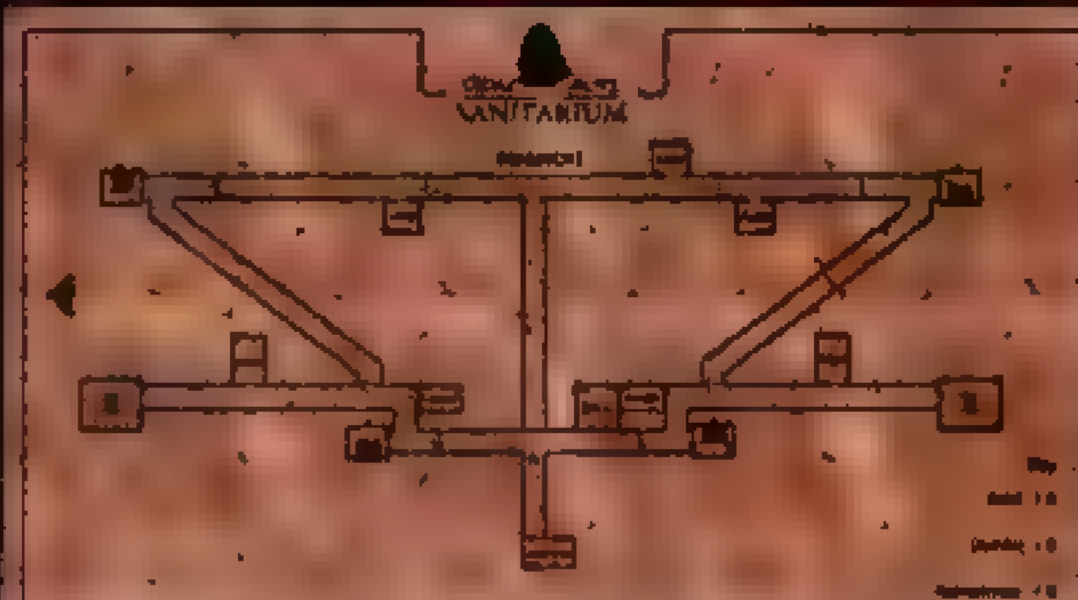
编号	称号	达成条件	获得服装 奖励
1	SAVIOR	完成一次游戏	Lonely Moon Leather Lonely Moon Gauntlets（月光拳套）
2	BUTCHER	杀死一定数量的怪物	Bloody Clothes Great Cleaver（屠夫之刀）
3	AMBASSADOR	UFO结局达成	Starman-Style Space Outfit Tesla Rifle(无限弹药的猎枪)4 STALKER 照明灯不超过3个小时使用时间Black Ops Outfit Night Vision Goggles(夜视镜)
5	COLLECTOR	获取超过300以上的道具	Collector Outfit
6	SPRINTER	2个小时内完成结局	Training Clothes 跑动不会疲倦
7	SHARPSHOOTER	总是使用猎枪	Survivalist Clothes
8	WEAPONSMITH	总是使用近身武器杀死敌人	Streetfighter Clothes
9	BRAWLER	总是使用拳头攻击敌人	Wrestling Suit
10	CARTOGRAPHER	使用地图的次数不超过25次	Cartographer Clothes
11	EXPLORER	行走距离超过22.5公里	Explorer Clothes
12	DAREDEVIL	一次都不存档通过全关	Dog Suit
13	FIREMAN	火灾中80秒内救出 Alessa	Fireman Uniform Fire Axe
14	CODEBREAKER	二周目后随时输入KONAMI的经典秘籍即可获得	Vincent

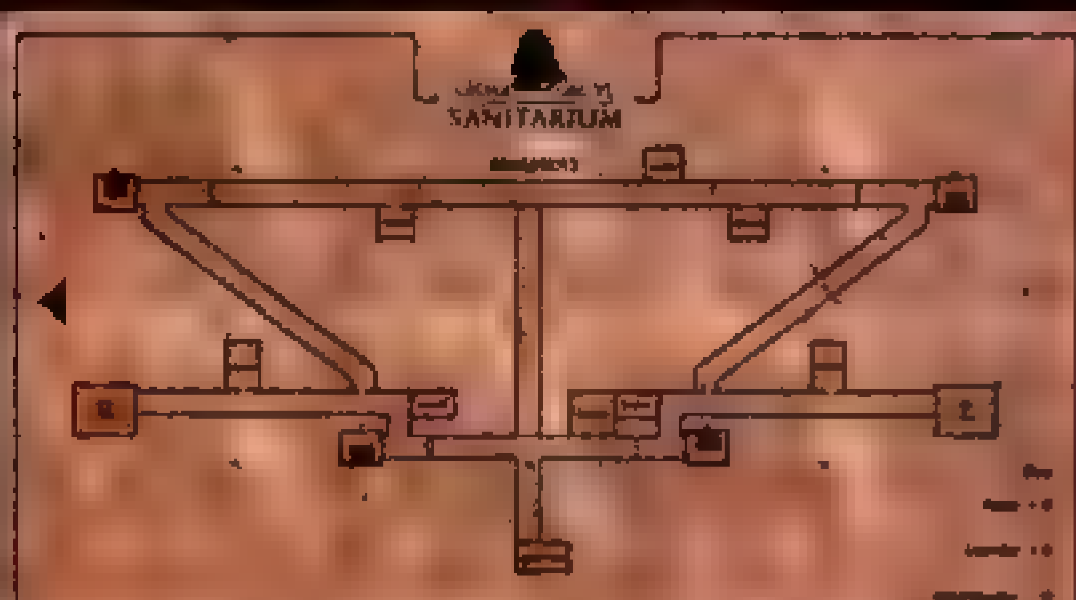
寂静岭全地图


SANITARIUM

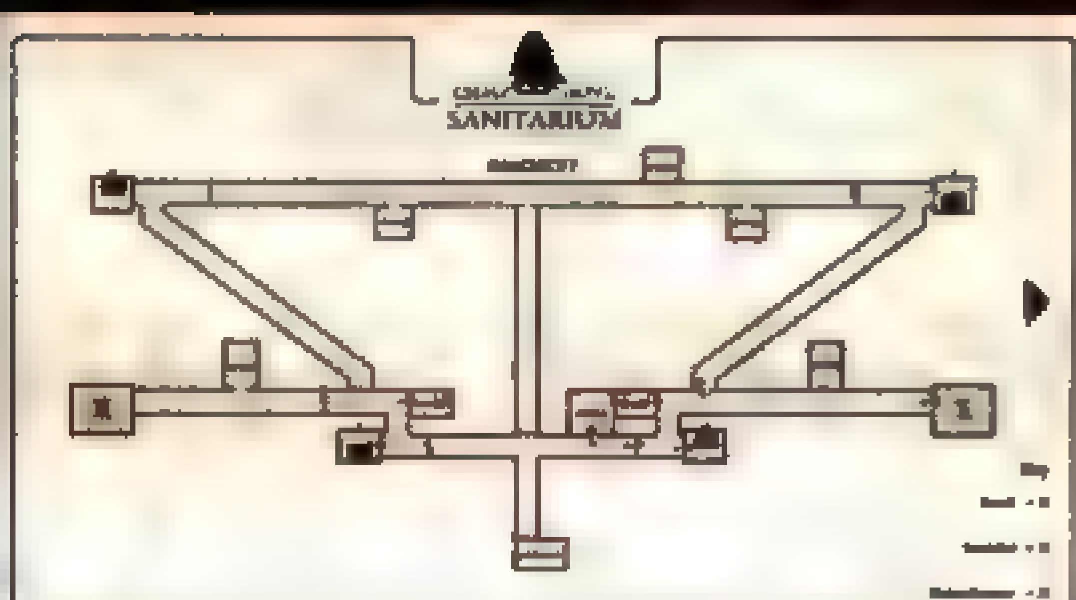
Riverside Motel
Key
Notes

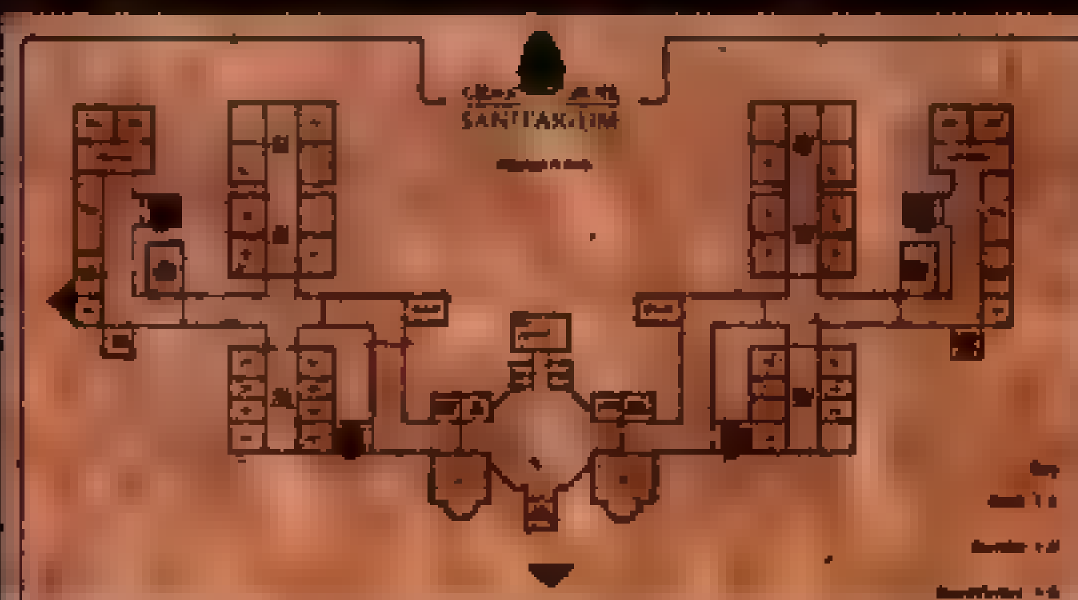

SANITARIUM


SANITARIUM

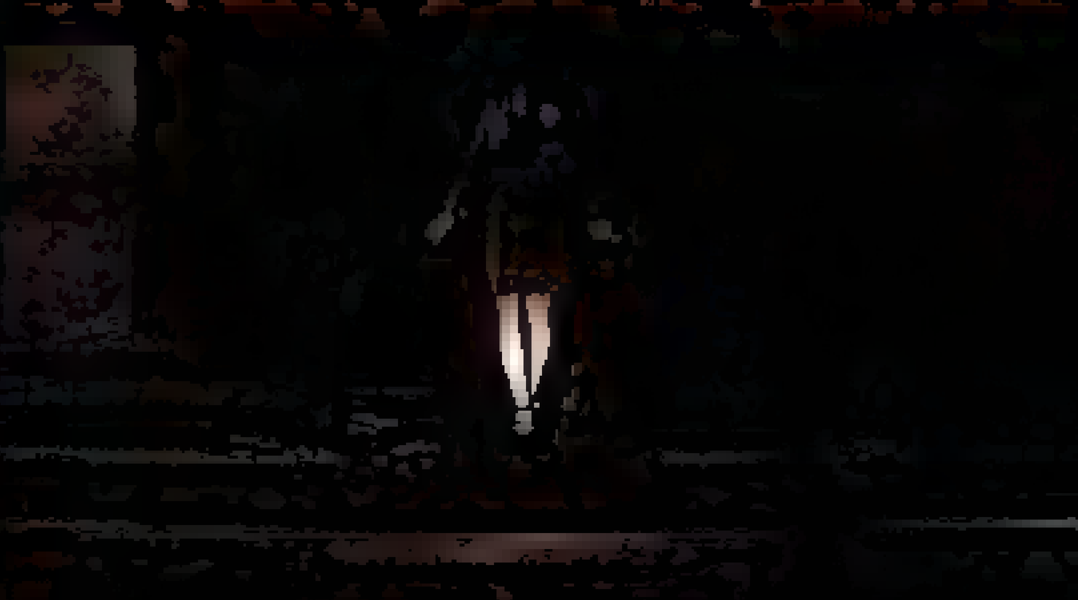

SANITARIUM

Riverside Motel
Key
Notes


SANITARIUM


SANITARIUM

Riverside Motel
Key
Notes



龙珠Z 真武道会2

《龙珠Z真武道会2》是PSP平台上龙珠相关题材的第二部游戏。本作在第一代的基础上增加了不少要素，人物也丰富了不少，相信大家也都玩过这部作品了。不过好的游戏总是需要再三回味的。格斗游戏主要研究的就是连续技了，所以这次会在这方面作详细的研究。本攻略出招方式全以角色站在左方为标准。

PSP	BANDAI	2007年6月7日
	FTG	1-2人/5040日元
龙珠Z真武道会2		384Kb

菜单介绍

ANOTHER ROAD	以未来特兰克斯为主角的原创剧情故事模式
ARCADE	街机模式,选择一个角色不断挑战其他角色
Z TRIAL	有时间战、连续战和挑战式等模式
NETWORK BATTLE	联网联机模式。与朋友一起对战吧
TRAINING	练习模式,这里可训练自己的操作、熟悉各个角色
PROFILE CARD	类似前作的个性设定模式,卡片可以在这里购买
OPTION	设置模式

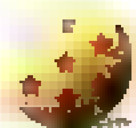
ARCADE模式：类似以前的天下第一武道会模式，有难易度、对战时间与对战回数的设定，当完成最高难度时会取得新的难度，最高为Z3难度，选择你喜爱的角色进行战斗吧！

Z TRIAL模式：分别有生存、时间挑战、以及课题挑战等限制条件的战斗模式，挑战各位的极限。

TRAINING：这个就不用我多说了吧，达人们那些出神入化的连续技都是在此模式中造就出来的，顺便说句在此模式中按SELECT便可以恢复气槽。

PROFILE CARD：编辑属于自己的卡片进行朋友间的友谊竞赛，有商店（用来买印章、卡片等）、卡片编辑、单人战斗资料、网络战斗档案、朋友列表。

OPTION：包括按键设定、声音控制、记录&读取、对战乱入等待的设定以及画面表示设定，其中包括计量槽的表示，表示优先度和镜头。在这里可以把英语发音改为日文发音，推荐大家修改，因为英文版真不是很好听。



Another Road模式

在Another Road故事模式进入后第一个介面是章节。一开始只能选择第一章，每打过一章会出现下一章的选择，一共七章。左边的TOTAL是总计算你在故事中完成任务及城市防御的总百分比，当故事模式非直接战斗的关卡全部达成Z评级就可以达到100%了。每章开始都会有本章的剧情对话，并且每章第一个剧情都有语音对话。所有的剧情基本上都是原创的。剧情之后就会显示接下来在哪个星球以及进入战场选择。星球基本上就只有地球跟那美克星，而章节里有分支的话就要在战场选择里决定要走的分支路线。按X确定进入分支。下面的MISSION空心的表示还没完成的任务，黄色实心的表示任务已经完成，如果这关有连锁任务会在下方CHAINMISSION这里表示出来。接下来向大家介绍一下章节路线图上的图片意思，之后是流程攻略。

START章节开始：主要讲本章的故事及对话。
显示敌人样子的关卡：显示的敌人是这一关BOSS，打倒他就能过关，过关后右下方的是你当前通过本关的评价级别。分为Z、S、A、B、C、D六个级别。到了Z级别后即使以后再玩，达不到这个评级也不会改变在外面的显示。但如果进入后直接战斗的关卡，无论你上一关拿的是Z还是其它的评价，都会按这一次战斗完后的评级显示在外面，即使你拿了Z，下次拿了A，就会显示为A的了。
不显示敌人样子的关卡：通常是把关卡里的所有敌人全部消灭。但有些关卡要求完成特殊条件才能过关，如第4章里找龙珠那三关。
NEXIT CHAPTER：本章的出口，进入下一章。
END：故事结束。在很多章里都有END的出现，这些都是BAD ENDING，只有最后一关第一个END是GOODENDNG。

Chapter 1

【关卡1】

过关条件：限制时间内击败达普拉
都市防卫任务：全部都市耐久力在70%以上
我方人数：1人
敌方：达普拉
获胜后取得：特兰克斯（未来）超级赛亚人、PB No.73、商店新增卡片。
都市数目：3
分析：本关为第一关，当然不会太难，轻松通过。

【关卡2】

过关条件：魔人布欧（善）VS特兰克斯（未来）超级赛亚人
获得方法：关卡1未完成过关条件
获胜后取得：シートNo.13、商店增加3枚新道具。
分析：格斗模式，取胜不难。

Chapter 2

分支选择：若选择守护时光机则进入关卡1，选择进入加林塔取得仙豆进入关卡2。

【关卡1】

过关条件：击败达普拉
都市防卫任务：全部都市耐久力在40%以上（获得：3000Z）
我方人数：1人（仙豆3颗）
敌方：达普拉（仙豆3颗）、沙鲁完全体（仙豆1颗）、弗利萨 最终形态（仙豆1颗）
获胜后取得：达普拉、商店新增卡片
都市数目：5
分析：同样简单的一关，不过这次的敌人都有仙豆，但我方也有三颗，所以不用怕稳扎稳打即可。

【关卡2】

过关条件：击败达普拉
关联任务1：35秒内击败沙鲁（出现条件：击败弗利萨 获得：1000Z）
关联任务2：30秒内击败达普拉（出现条件：完成关联任务1 获得：NB No.68）
都市防卫任务：全部都市耐久力在90%以上
我方人数：1人（仙豆3颗）
敌方：达普拉、沙鲁完全体、弗利萨最终形态
获胜后取得：沙鲁超完全体
都市数目：3
分析：先击败弗利萨，之后快速干掉沙鲁&达普拉即可，对付他们最好的方法就是使用连续技，又快又省事。

【关卡3】

过关条件：击败达普拉
都市防卫任务：全部都市耐久力在40%以上(5000Z)
我方人数：1人（仙豆4颗）
敌方：达普拉（仙豆2颗）、沙鲁完全体(仙豆1颗)、弗利萨最终形态(仙豆1颗)、人造人18号（仙豆1颗）
获胜后取得：弗利萨100%全力
都市数目：5
分析：顺序击败沙鲁、弗利萨，之后快速移动到达普拉，直接获胜Z级！此战关键是地图移动的快慢，战斗中的时间无所谓。

【关卡4】

过关条件：一定时间内击败达普拉
获得方法：在关卡3内西之都被破坏
主要任务：包括伙伴在内一场都不要输
都市防卫任务：全部都市耐久力在80%以上
我方人数：3人（仙豆3颗）
敌方：达普拉、沙鲁超完全体X2、弗利萨100%全力X3、人造人18号X3
获胜后取得：シートNo.14
都市数目：5
分析：建议以后取得强力角色后再来挑战，要及时为同伴补充体力（仙豆）。

Chapter 3

分支选择：若选与达普拉战斗保卫都市进入关卡1，若选与大量敌人战斗进入关卡5。

【关卡1】

过关条件：击败达普拉
都市防卫任务：全部都市耐久力在50%以上(获得：3000Z)
我方人数：3人（仙豆4颗）
敌方：达普拉（仙豆2颗）、沙鲁超完全体、特兰克斯青年、孙悟空、弗利萨100%全力、人造人18号
获胜后取得：孙悟空界王拳、超级赛亚人、孙悟饭（青年期）超级赛亚人、贝吉塔超级赛亚人、卡片商店新增卡片
都市数目：3
分析：快速干掉达普拉即可，打败他一次后弗利萨与人造人18号会出现。

【关卡2】

过关条件：击败短笛
主要任务：与短笛战斗不能有任何伤害
都市防卫任务：全部都市耐久力在50%以上
我方人数：3人（仙豆4颗）
敌方：短笛（仙豆2颗）、孙悟饭（少年期）超级赛亚人（仙豆1颗）、沙鲁超完全体、孙悟饭（青年）、弗利萨100%全力、人造人18号
获胜后取得：短笛与神融合
都市数目：4
分析：没什么好方法，对付短笛时见机发必杀技和当身技。

【关卡3】

过关条件：击败贝吉塔
主要任务：与贝吉塔战斗不能有任何伤害
都市防卫任务：全部都市耐久力在50%以上
我方人数：3人（仙豆4颗）
敌方：贝吉塔破坏王子（仙豆3颗）、孙悟饭（青年期）（仙豆1颗）、沙鲁超完全体（仙豆1颗）、人造人18号（仙豆1颗）
获胜后取得：孙悟空超级赛亚人2、孙悟饭（青年期）超级赛亚人2、贝吉塔超级赛亚人2
都市数目：3
分析：我方控制角色限定为孙悟空超级赛亚人2，要适当修炼一下他，开始贝吉塔会冲过来，小心躲避，想要完成任务的话就得费些时间了。

【关卡4】

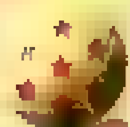
过关条件：魔人布欧（善）VS贝吉塔超级赛亚人2
获胜后取得：卡片商店增加新卡片
分析：拉远距离蓄气，然后发动！E并蓄到最大，反复即可。

【关卡5】

过关条件：击败达普拉
主要任务：与小林、人造人18号战斗不能有任何伤害
出现条件：小林、人造人18号登场
获得：UB No.101
都市防卫任务：全部都市耐久力在50%以上
我方人数：3人（仙豆3颗）
敌方：达普拉（仙豆1颗）、沙鲁超完全体（仙豆1颗）、弗利萨100%全力、贝吉塔、小林、人造人18号、特兰克斯（青年期）、特兰克斯（未来）
获胜后取得：无
都市数目：4
分析：全部敌人扫光后达普拉才会出现，注意这点就OK了。

【关卡5】

过关条件：击败达普拉
关联任务1：40秒内击败达普拉
出现条件：接近达普拉
获得：5000Z
关联任务2：与达普拉战斗不能有任何伤害
出现条件：完成关联任务1
获得：PB No.92
都市防卫任务：全部都市耐久力在90%以上
我方人数：3人（仙豆3颗）
敌方：达普拉（仙豆1颗）、孙悟空界王拳、贝吉塔、孙悟饭（青年期）、特兰克斯（未来）超级赛亚人、小林（潜在能力开放）、人造人18号、短笛（与神融合）、孙悟饭（少年期）超级赛亚人
获胜后取得：商店出现新称号
都市数目：3
分析：最后击败离达普拉出现地最近的那个敌人，并快速推掉达普拉即可，如果觉得难可以等以后取得强力卡片之后再来挑战。

 CHALLENGE模式

是要你根据每关给出的要求做出相应的动作为目的，挑战玩家的能力。共50关，下面就讲一下这50关全达成的方法以及部分难关过关的要点。

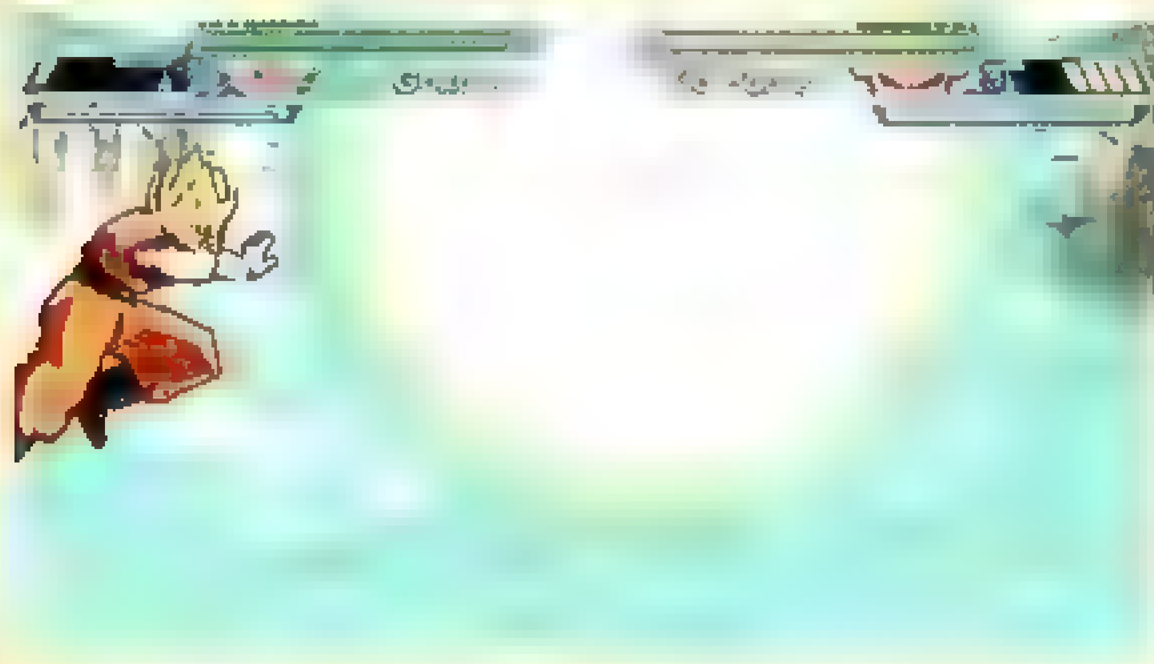
1：按B后按S两次。
2：按B后按S五次，然后打倒对手。
3：B后按E三次。
4：使用必杀技（→/←E）一次（全部人物需要连追加技一同使出才算完成，如普通贝吉塔←E E E E→E需要全部命中才算完成）。
5：使用必杀技（条件同上）将敌人打倒。
6：使用超必杀一次（5条气力以上按↑E）。
7：使用超必杀将敌人打倒。
8：使用爆气防御（按X后再按B）防御五次攻击。
9：15秒不受伤害，初级。
10：30秒，中级。
11：60秒，高级。

12：60秒，最高级。

9-12关的打法 装备一些加气力的卡片提高一出来的气力。开始时一直按着摇杆的←，当敌人冲过来或发小光球时，按B就不会受伤，敌人用必杀时这按G。总之一直按←，跟据敌人的动作做出相应的防御就行了。时间越长的难度越高敌人的攻击方式越多，11与12关时间相同，只是敌人的难度级数不同。

13：破防（防御耐久值为0即可）。
14：20秒内，破防（防御耐久值为0即可）后，将敌人打倒。
15：使用追击结束技两次（打飞后，按B追加后再按B，3次后出现追击结束技）。
16：使用追击结束技打倒对手。
17：闪到敌人后方3次（当敌人攻击时按→G，可以按→G后不放只闪到后边不作反击）。
18：120秒内打到对手。
19：90秒内打到对手。
20：60秒内打到对手。
21：不损体力打败敌人。
22：以一半体力打败敌人。
23：以30%体力打败敌人。
24：以10%体力打败敌人。
25：不用任何气功打败敌人。
26：不用必杀技类招数打败敌人(可用普通光球)。
27：任何储力技（普通、必杀均可）取消5次。
28：普通储力攻击命中3次。
29：普通储力攻击命中7次。
30：躲避（敌人近身攻击时按G）4次。
31：躲避（敌人近身攻击时按G）7次。
32：破投（被投的一迅间接R+G）3次。
33：弹开光球4次。
34：反弹并且抵消对手第二个光球6次。
35：不防御打败对手 （G键无效）。
36：不用轻攻击打败对手（R键无效）。
37：不用重攻击打败对手（S键无效）。
38：不用气功类攻击打败对手（E键无效）。
39：不用爆气攻击打败对手（B键无效）。

40：不储气打败对手（L键无效）。
41：5HIT以上连技完成。
42：10HIT以上连技完成。
43：15HIT以上连技完成。
44：20HIT以上连技完成。
45：使用闪避反击技3次（当敌人攻击时按→G，必需反击打中敌人）。
46：一次连续技使敌人受到1200DMG以上伤害。
47：一次连续技使敌人受到2000DMG以上伤害。
48：看你能存活多久时间，大概熬十分钟左右过关。与9-12关的方法一样，只要熬过5分钟，给敌人打倒就过关。
49：看你最多能到多少HIT，基本上打有24HIT左右在时间结束时就能过关。
50：在30秒内你一次过能伤害敌人多少体力。这关敌人是不会打你的，这里建议用界王拳悟空，连续使用特殊技能就是先按B再按L那个，就多倍界王拳了。最多可以连续5次，接着用元气弹储满自己放，就算不装任何卡片都有4500+的伤害，我装备一些强卡后伤害达到8500+，绝对可以过关。



Training模式

先选择要练习的人物及形态后进入对战设置画面。里面可以选择练习的场地、对手练习的回合数、时间、体力、气力、及闪到敌人后边所消耗的气力都可在这里设置。进入后，下方会出现一堆数值，分别表示不同的数据，具体如下。

MAX HITS	连技最大数值
DAMAGE	当前最后一击的伤害值
TOTAL DAMAGE	当前最后一次连技带来的伤害值
MAX DAMAGE	连技最大伤害值
ATTACK	当前攻击力的百分比
GUARD	当前防御力的百分比

按START后进入练习设定画面，这里可以设置各项练习设置。

1、COM ACTION：对手的行动有以下几种选择。

1 DO NOTHING：什么也不做，呆呆的地着给你打。

2 GUARD1：绝对防御，对手一直处于防御状态，可以练习破防方面的技巧。

3 GUARD2：用于练习连技用的，只要你的练技在中间断开没连上，敌人就会防住你接下来的攻击。就像铁拳一样。

4 PRACTICE：练习对战，对手会像平时游戏中一样与你对打，但玩家体力扣减后会自动恢复。

5 MATCH：实战练习，跟据你在对战设置上的设置。与对手进行实战对打，体力不会恢复。

2、WEAK：只有选择了PRACTICE或MATCH才能选择，设置对手实力强度弱。

3、DEF.KI Blast Wv：可设置对手是反弹或弹开光球，也可以设置什么都不做。

4、COUNTERATTACK：破招攻击，比平时的伤害要高一些，与KOF的COUNTER相似，每次打敌人第一HIT时就会在左边出现绿色“COUNTER！！”的字样。

5、BREAK-FALL：受身，即倒地中断，OFF的时候敌人倒在地上时不会立刻跳起。ON的时候，在敌人快倒地的时会立刻受身跳起来不给你再连下去。实站中基本上敌人一定会用的，所以要开了ON再练习连技。

6、DISPLAY：显示设置，可以把画面下方的数据表显示再隐藏。还有是最下方按键出招时可以看到你所按的键位顺序，这个通常都是开着比较 清楚知道自己到底按了什么连技。也为方便大家观看，在连技MV下方都是开着的。

7、Assign buttons：这个是按键设置。

8、CAMERA ANGLE：游戏观看角度调整。

9、CHANGE CHARACTER：更换练习角色及对手。

10、RESET POSITION：练习复位，重新开始练习。

11、CHECK COMMAND LIST：查看出招表。

12、MAIN MENU：退出练习。

游戏操作

[illegible]	
→→	冲刺,按住→可向前飞行
←←	后退,按住←可向后飞行,加上 ↑或↓可以向后上或后下飞行
↓+G	面内移动，按住↓可飞行
↑+G	面外移动，按住↑可飞行
R+G	投技
投的瞬间对手R+G	拆投
倒地瞬间按×	受身
气功波命中瞬间按×	弹反
对手攻击命中瞬间按×	躲避
对手攻击命中瞬间按→×	瞬移到敌人后方,按住×可攻击敌人(消耗3格气量)
吹飞攻击后按B	追讨攻击 可三次(每次消耗1格气量)
按住B移动	快速移动,可绕到敌人后方
按住B按R	爆发轻攻击(消耗气量,简称爆R)
按住B按S	爆发重攻击(消耗气量,简称爆S)
按住G按B	爆发防御(消耗气量)
按住B按L	AuraBurstCharge(每个人作用不同)

基本连技操作
连续攻击>强攻击（取消）>必杀技or究极技
连续攻击>强攻击（取消）>防御崩坏>究极技
连续攻击>强攻击（取消）>防御崩坏>浮空>究极技

[illegible]	
方向键	人物移动
摇杆	人物移动
□	切换我方人物
△	关闭视窗
○	切换敌方人物
×	按住为冲刺，消耗气槽
L	转身
R	切换视角
START	开始菜单
SELECT	地图

[illegible]	
方向键	人物移动
模拟摇杆	人物移动
□	轻攻击（简称R）
△	重攻击（简称S）
○	气功弹攻击(简称E 按住可蓄力)
×	防御（简称G）
L	集气
R	爆气（简称B）
START	开始
SELECT	练习模式恢复气槽

全角色最强连技	
悟空（超赛亚人）	爆R>←S>←E E（取消）>→R R R S>E>R R R R E（取消）>←R R R S（爆S）>↑E
少年悟饭（超赛2）	→→R>→R R S S（爆S）>爆R>←R R R S>←E（取消）>R R R R S（取消）>S（取消）>↑E E
★未来悟饭(潜力引发)	←R←R>→→R>S S S S>→R R R S（取消）>R S（爆S）>爆R>←S←R（浮空）>←S←R>R R R S E（取消）>↑E
持剑特兰克斯	→→R>←R →R R E（取消）>S S S>←S S(爆S)>爆R>→R R S S E（取消）>R R R R S S E（取消）>↓E>←R←R R>←R←R R>↑E>→E or ←E
★未来特兰克斯	(超赛)S S S> →R R S S> →→R>←R →R R S(爆S)>爆R>R R R R S（取消）>←S S(取消)>↓S>←R←R R>←R←R R>↑E E>→→>←R←R R>←R←R R>→E
人造人沙鲁	爆R>←S E（取消）>S S S S>R R →R R>←R R S（取消）>→R R S S（爆S）>↑E
弗利萨	← S R R E（取消）>R R R R>S R R>←R S S（取消）> →R R S S（爆S）>↑E
★悟吉塔	←S R R R>E>R R R R>→R S S（取消）>←R R R R S（爆S）>爆R>↓S>E（按住让它自动放出）>→→R>E>→R R R S S E（取消）>↑E
贝吉特	S R S E（取消）>→ →R>←R R R S（爆S）>爆R> →R S S（取消）>↑E E>E
★布罗利(传说超赛)	←S S（爆S）>爆R>←R←R R E（取消）>S R R>E>R R R> →R S S(取消)>↓S>E>→→R>S S S E（取消）>S S S E（取消）>↑E E
魔界王达普拉	爆R>←S →R R S（取消)>←R →R S S>S S S E(取消)>→R R R S E(取消)>R R R S（爆S）>↑E
人造人18号	爆R> →→R>←S←S（爆S）>S R R R E（取消）>←R←R R R E（取消)>R R R R E（取消）>→R R R S S E（取消）>←S←R>←S←R>←S←R>↑E
★巴达克	爆R> →S>←E>←R←R R E（取消）>↑E>→R R S>←R R R S（爆S)>←S R>R R S（取消）>S S S（取消）>↓S>←R←R R E（取消）>↑E>投掷>←S R E（取消）>R R R R S>→E

全角色最强连技	
★贝吉塔（超赛亚人2）	S>←R R R S（爆S）>爆R>→R R S>→→R>←S R>R R S（取消）>↓S>←E（按住E，在发出前立即取消）>↑E
排骨饭	S S S E(取消)>←R R R>→R R S S(取消)>R R R R S（取消）>↓S（爆S）>↑E
克林（潜力引出）	→→R>→R R R>←E>S S S S S（取消）>←R R R S（取消）>↑S（爆S）>↑E
☆邪念波	←S →R R E（取消）>←R ←R S（爆S）>爆R>→→R>→R R R R E（取消）>S S>←E E E（取消）>↑E>←E E E
魔人布欧（纯粹）	←E>←S S>S S> →R>R R R R R R>→R R R S>←R R S S（爆S）>↑E>→E
★短笛（与神融合）	←S →R E(爆S)>←R←R E(取消)>→R R R S(取消)>S S S>R R R R R E(取消)>↑E E
★青年悟饭	→R R S S(爆S)>爆R>←R R R S（取消）>R R R R S（取消）>S R R>←E>↑E
悟天克斯	←S E（取消）>→R S S（爆S）>爆R>（对手身后）>S R R R>R R R R R>←R →R R S>←E>↓E>↑E E
克维拉	S S E（取消）>R R S S（爆S）>爆R>←R →R R R E（取消）>→R S S>←S ←R>←S ←R>E（取消）>→R R S S S>←E>连续空中追讨
魔人布欧	(恶)R R →R E(爆S)>爆R>S R R R>→R R R S>←R R S S(取消)>←S ←S(取消)>↑E E
魔人布欧	（善）→→R>←R R S（取消）> →R R R S（爆S）>爆R>S S S E（取消）>←S →R>E>R R R R S>←E>连续空中追讨

连技研究

1、基本注意事项：

连技都是由各个小连击组合而成，例如"→R S>R S"、"→S S>S S"。但是小连击的起始技在连技组合中不可以重复，一旦重复连技就会中断。如果对手气比较多，就可以使用闪身反击，这也会令连技中断，所以使用连技一定要看准时机。多在练习模式里面熟悉一下吧。

2、受创硬直长的普通攻击或强攻击：

很多角色的R技或S技可以令对手陷入长时间的硬直。比如说悟吉塔的"RRRRRR"，只打到第4下就停住；或者沙鲁的"SSSSS"，最后一个S不出，如此便可以继续下面的攻击。类似这样的招式还有很多，自己去发现才有乐趣。

3、S技的取消（按住S不放＞按防御取消）：

多段的S技可以用防御键取消终结段。例如未来特兰克斯的"RRRRS"，最后一下S是一个三段的攻击，只要按住S，在最后一段攻击出现前按防御，就可以立即解除攻击硬直从而继续下面的连击。

4、连击中爆S（按住S不放＞按爆气取消＞S）：

类似S技取消，操作手法是用爆气键来取消S技的终结段，通常在压制型S技中使用，例如很多角色都有的"RS"这招。一旦成功，会令对手陷入深度受创硬直，一些发动慢的究极技就可在此之后实施。像瞬间移动龟波、弗利萨的デスボール，都需要在爆S命中后立即使用才能连上。当然，爆S不一定非要用在连击中，因为是属于直接破防的招式，所以作为连技的发动也是可行的。（注：连击中爆R和爆S的条件是一样的，因此不再赘述了）

5、浮空技：

将对手击至浮空状态然后一顿痛殴，这里自由可以发挥自己的想像力去组合后面的招式，因为浮空后便不再受起始技的限制。比如特兰克斯可以用"←R ←R R"将对手击浮空后，再接"←R ←R R>←R ←R R"是完全成立的，最后用究极技作终结，最典型的就是巴达克与贝吉塔的"↓S>←E>"。

6、E的取消（按住E不放＞按防御取消）：

在连续攻击中按住E，会立即转为气功波发动状态，这时迅速用防御键取消这个状态便可以立即从攻击硬直恢复，接下来可以选择继续连击或使用终结技。所以从这个角度看，E取消是非常实用的。但难

度也是不低的说，这个需要极快的手法，尤其是想用究极技做终结时，一旦失败便整套连技前功尽弃。建议多在练习模式里面练习练习各种组合取消。（注：很多角色都必须用“E取消>↑E”才能使连技成立）

7、E的目押连技：

连续攻击中用E结束上一段动作，这时的E不用取消而是直接命中对手，确认之后立即输入起始速度快的R技，如此便能繁衍出一些新的连技。这个难度非常高，而且不是每个角色都能使用目押，所以不推荐做主要研究，有兴趣的可以练练。

8、空中必杀技追讨：

普通攻击或必杀技将对手吹飞至空中，亦或者直接在空中吹飞，这时便可连续用R键作追击，但要耗三层气，而且在对手气比较多的时候容易被闪身反击。（注：究极技不可用R键追讨）

9、地面必杀技追打：

用强攻击将对手打至地面并呈连续翻滚状态，这时可以用气功波之类的必杀技或究极技追打。当然，气功波一定要有追身或贴地的效果，而且命中时机不同，伤害也会有所差异。（注：究极技追打必须用“E（取消）>↑E”才能使连技成立）

10、究极技后追打：

有几个角色在究极技结束后仍有追打的可能。例如持剑特兰克斯和巴达克（关于他们的追打在下面的连技实例中有介绍，在此不再赘述）。当然能追打的不仅这两个角色，有兴趣的朋友可以自己去尝试着发现。

11、连技中的攻击力修正：

这点还在和大辉研究中，目前达成的共识是：使用招式越多，修正越大，尤其是在有浮空的情况下体现最为明显。就以未来特兰克斯为例，整套连技如果不用浮空，最大连击45HITs，伤害3200左右；完整使用最大连击52HITs，伤害2800左右。这也验证了那句“鱼与熊掌不可兼得”。所以，是追求高伤害还是高连击，请根据自己的喜好来决定吧。

GUNDAM BATTLE CHRONICLE

PSP	BANDAINAMCO	2007 10 04
	ACT	1-4人/5040日元
高达战斗编年史		记忆容量608K

系统介绍

按键操作介绍	
前进	方向键（↑）
后退	方向键（↓）
左移动	方向键（←）
右移动	方向键（→）
锁定目标（上方）	锁定后摇杆（↑）
锁定目标（下方）	锁定后摇杆（↓）
锁定目标（左侧）	锁定后摇杆（←）
锁定目标（右方）	锁定后摇杆（→）
主武器	○键
格斗	△键
副武器	□键

推进	×键
防御	L键
锁定	R键
菜单	START键
视角变换	SELECT
蓄力射击	L+○
蓄力格斗	L+△
蓄力加速	L+×
切换武器	L+□
变形	×+□
特殊攻击	○+△
超级模式	L+○+△

机体各项参数说明

- HP：机体的耐久力。
- 实弹防御：机体对实弹武器的防御能力。
- ビーム防御：机体对光线类武器的防御能力。
- 机动性：机体平常移动的速度。
- スラスター出力：使用推进的移动时间。
- スラスター速度：使用推进时的移动速度。

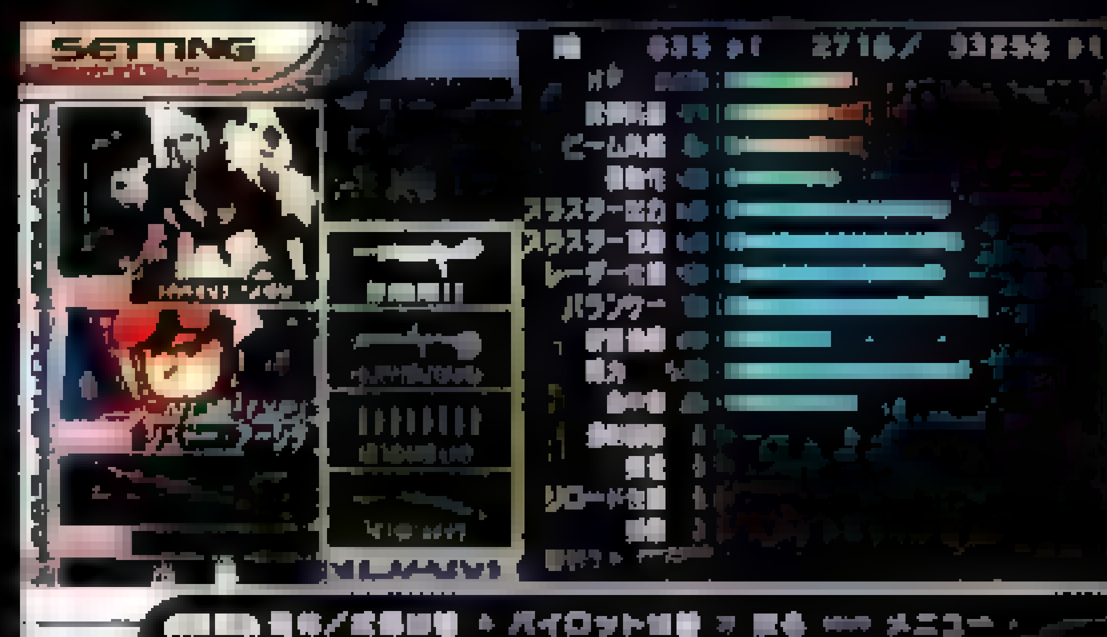
◆ レーダー性能：雷达性能，锁定目标的距离。
◆ バランサー：平衡能力，机体落地时硬直的时间。
◆ 旋回速度：机体转向时的速度。

武器各项参数说明

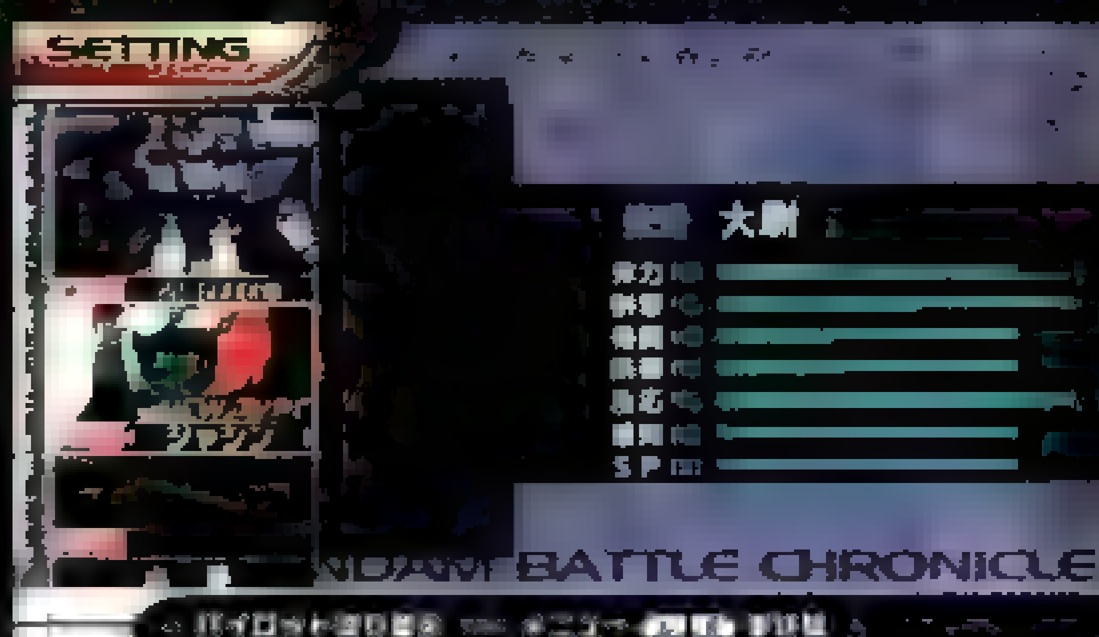
◆ 威力：武器的攻击力。
◆ 命中率：武器的命中能力。
◆ 连射回数：可连射武器的连射次数。
◆ 弹速：武器攻击时的速度。
◆ リロード性能：武器打完后再上弹的时间。
◆ 弹数：武器的弹数。

注：武器改造的时候，连射回数、弹数上会有小竖线，这就表示加点后超过一条竖线就会提升一次连射次数或者一个弹数，只要达到这一档的上限即可，即便超出了上限也没有什么意义的。其他能力超出上限是有效果的。

◆ 盾耐久力：盾牌的耐久能力，一次防御中，耐久力为0后防御崩溃。



机师各项参数成长经验值计算



◆ 体力：（使用机体的HP最大值－战斗结束时的HP）/10
◆ 射击：（射击击破敌人得点/2+被击坠敌人得分）×1.5
◆ 格斗：（格斗击破敌人得点＋被击坠敌人得分）×1.5
◆ 防御：防御减少的伤害
◆ 反应：时间追加分/50
◆ 感知：（3000－所受伤害）/2（负数时以0计算）
◆ SP：使用SP消耗量/200

同伴各项参数成长经验值计算

◆ 体力：（使用机体的HP最大值－战斗结束时的HP）/10×5
◆ 射击：（射击击破敌人得点/2＋被击坠敌人得分）×10
◆ 格斗：(格斗击破敌人得点＋被击坠敌人得分)×10
◆ 防御：（防御减少的伤害）×3
◆ 反应：时间追加分/50
◆ 感知：（3000－所受伤害）/2（负数时以0计算）
◆ SP：（使用SP消耗量/200）×10

0079 联邦军全任务全分支攻略

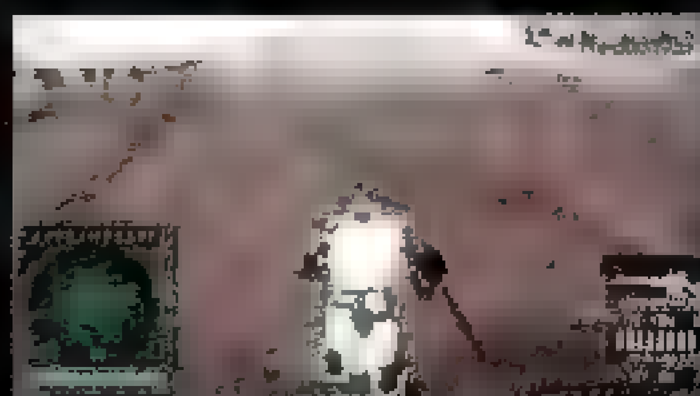
[MISSION1] 黄昏の岛

◆ 限制时间：10分
◆ 敌对势力：吉翁公国军
◆ 任务难度：D

游戏的第一个任务，极为简单，虽然机体不怎么样，但打出SS评价是不成问题的。顺便一提，这个任务也是这个年代改造机体刷点的最佳关卡，随便就可以得到800多点。

[MISSION2] 雨のベルファスト

◆ 限制时间：10分
◆ 敌对势力：吉翁公国军
◆ 任务难度：D



这关任务仍然是全灭敌军，想打出SS的话，

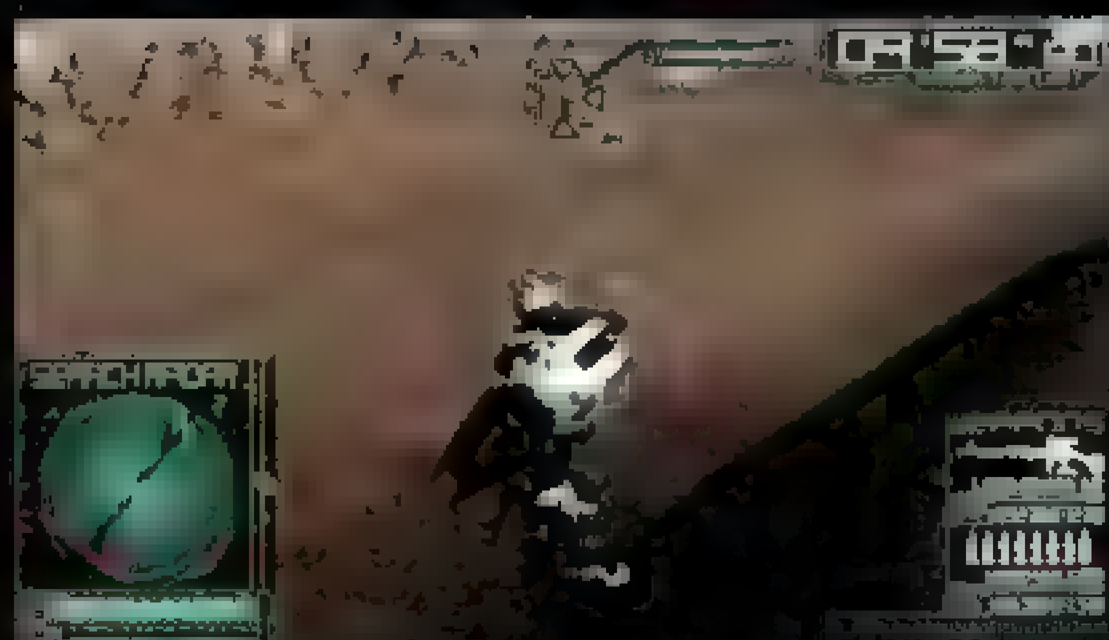
时间要快一些。背好几台机体出现的位置即可。

[MISSION3] 荒野の迅雷

◆ 限制时间：10分
◆ 敌对势力：吉翁公国军
◆ 任务难度：D

这关要在开始迅速解决4个杂兵，然后才会出现敌方的运输机，这样才有奖励点数。在运输机的的HP少于1/4时敌方会派王牌机师增援，最后把运输机击坠过关。

◆ 本关追加点数：
敌ACE机击坠 3000
ガウ击沉 5000



[MISSION4] ランバ・ラル特攻

◆ 限制时间：10分
◆ 敌对势力：吉翁公国军
◆ 任务难度：C

最初的任务是保护友军战舰，战舰基本不用特意保护，随便清一清杂兵即可。杂兵清完后（包括地面那几个战车）敌方ACE驾驶老虎出现，老虎的攻击力虽然强，但是在初期关卡中还是没什么威力的，击坠后地方地面战舰出现，包括战舰在内，全灭敌人后过关。

◆ 本关追加点数：
敌ACE机击坠 3000
ギャロップ击坠 5000
友军舰防卫 10000

[MISSION5] 迫击！ ドリプル・ドム

◆ 限制时间：10分
◆ 敌对势力：吉翁公国军
◆ 任务难度：B

第一个搬运任务，任务开始时要将运输机旁的5个物资箱搬到战舰的黄色区域内。搬运的方法是用目标锁定，锁定到物资箱之后移动过去，然后就会自动搬起来，到区域内按任意攻击键即可放下。敌兵方面可以交给同伴和战舰，为了节省任务时间还是安心搬运物资比较好，物资搬运结束并且清完敌兵后，黑色三连星出击，将他们击坠后就可以过关了。

◆ 本关追加点数：
敌ACE机击坠 9000
友军机防卫 10000
物资回收 10000

[MISSION6] 太平洋、血に染めて

◆ 限制时间：10分
◆ 敌对势力：吉翁公国军
◆ 任务难度：C

本关不要太早击坠夏亚开的潜水舰，敌方的敌兵会一批一批的增援，初期要小心从看不到的地方打过来的光线武器。将几批敌兵清掉后可以适当攻击下潜水舰，然后地方会增援一个水中用的MA，击坠是有奖励的，最后在潜水舰脱离战域前干掉它即可。顺便一说，这关通过后会得到非常好用的狙

击型吉姆2。改造点数也很多，最好练一下。

◆ 本关追加点数：

敌ACE机击坠 3000

敌潜水母舰击沉 5000

[MISSION7] ジャブロー散

◆ 限制时间：5分

◆ 敌对势力：吉翁公国军

◆ 任务难度：B

本关有两个分支，都取决于第一个场景的打法。

◆ 分支1：场景1快速击坠3艘潜水舰，最后到达指定地点。然后在场景2中保护基地，最后全灭敌人后从到达指定地点。最后在场景3中击坠夏亚专用魔蟹。

◆ 本关追加点数：

敌ACE机击坠 11000

敌舰击沉 7000

基地设施防卫 10000

◆ 分支2：每艘潜水舰都清光所有敌军再击坠。潜水舰在HP低于2/3和1/3时各会增援两个敌军。第一艘潜水舰在时间到4分05时击坠就可以了，第二艘潜水舰可以在清完两批敌军后等一会再击坠。第三艘潜水舰击坠的时间一定要在时间2分40左右，否则夏亚不会出现。按时间击坠后，夏亚驾驶红色魔蟹登场，最后到达蓝色区域。第二场景中击坠敌方的运输机，然后到指定地点，最后第三场景中夏亚驾驶红色渣古和伊夫里特改一起出现。

◆ 本关追加点数：

敌ACE机击坠 16000

敌舰击沉 14000

[MISSION8] ラスト・リゾート

◆ 限制时间：5分

◆ 敌对势力：吉翁公国军

◆ 任务难度：B

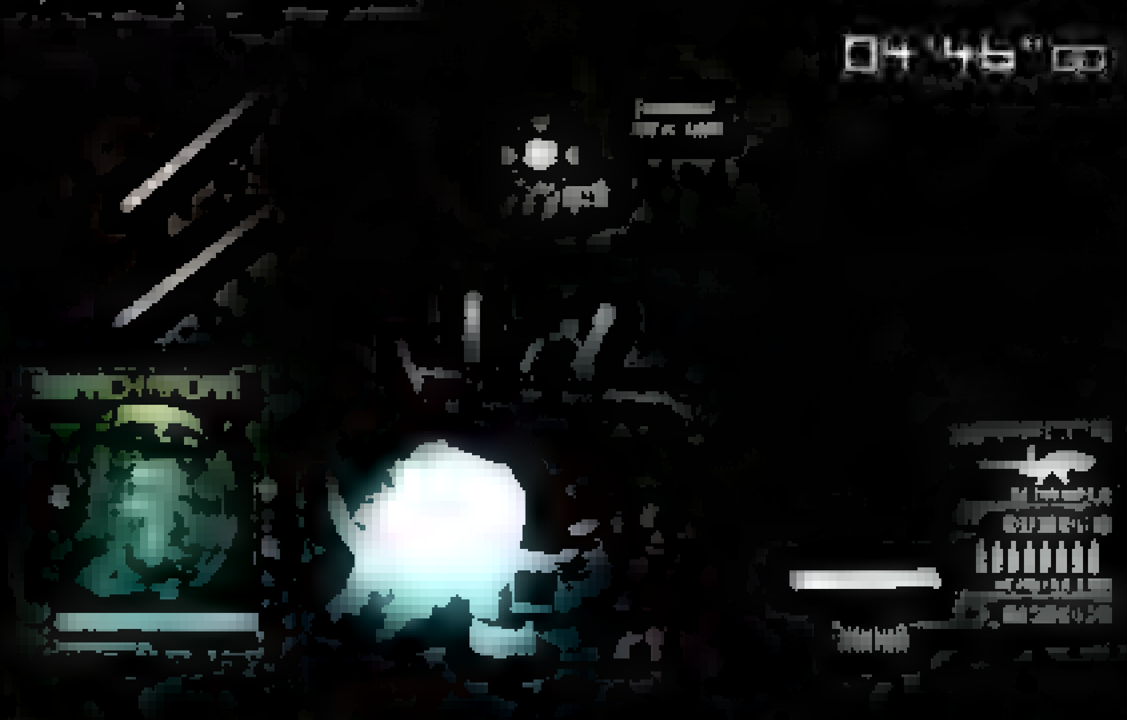
第一场景前期清理杂兵，清理一定数量后出现指定地点，可以直接过关。如果杂兵全清光，敌方诺里斯会驾驶老虎改出现，可以将他击坠，击坠后还是要到指定地点，后半场战斗是在基地进行，敌方战舰准备发射，如果有狙击吉姆2这种大火力的机体可以直接用特殊攻击击沉敌方战舰，即时敌方战舰逃跑了也不影响过关，只是分数会少拿。清理所有杂兵后，艾娜驾驶阿普萨拉斯2出现，我方由斯罗增援，阿普萨拉斯2是强敌，最好留一个特殊攻击赏给它用。如果前半不击坠老虎改直接过关，诺里斯在后半会和艾娜一起出现。

◆ 本关追加点数：

敌ACE机击坠 6000

敌舰击沉 10000

友军机防卫 5000



[MISSION9] 强行突破作战

限制时间：5分

敌对势力：吉翁公国军

任务难度：B

第一场景中，以敌方战舰为轴心，我方在敌方战舰右侧击坠战舰和在左侧击坠增援的王牌机师分别会进入到不同的分支中。第一场景杂兵清理完毕后，"白狼"驾驶他专用渣古出击。

分支1：绿色指定地点，击坠敌方战舰，不过想取得高评价的话要尽快短时间内清杂兵，敌人全清后就可以过关了。

本关追加点数：

敌ACE机击坠 9000

友军舰防卫 10000

短时间击破 10000

分支2：蓝色指定地点，保护我方战舰，全清敌人后，会增援比格罗，击坠后再次增援扎克雷罗，这两个大型MA都很强，特别是扎克雷罗，一套镰刀乱舞的特殊攻击后，战舰也荡然无存，打他们最好直接用特殊攻击解决。

本关追加点数：

敌ACE机击坠 11000

友军舰防卫 10000

[MISSION10] 战场までは何マイル

◆ 限制时间：2分
◆ 敌对势力：吉翁公国军
◆ 任务难度：C

这一关限制时间很短，但是任务也比较简单，只要防御基地设施就可以了，如果有能力可以把敌人全灭，一般来讲，敌人是攻不过来的。

◆ 本关追加点数：
敌歼灭 10000
基地设施防卫 10000

[MISSION11] チェンバロ作战

◆ 限制时间：5分
◆ 敌对势力：吉翁公国军
◆ 任务难度：A

在所罗门的战斗。第一场景要先清炮台和杂兵，清理一定程度时，“红色闪电”乔尼雷丁登场，击退后可以安心去打进入基地的门。如果，在这之前进入基地也是可以的，不过就是会损失些点数。进入基地内部后，将中央部设施破坏，破坏后有分支可以选择。

◆ 分支1：破坏中央部后，直接按箭头所指的方向到绿色的指定地点，最后在第三场景中打倒比克萨姆。比克萨姆有光线防护，近身攻击也不太奏效，可以用实弹类武器直接伤害它，也可以用光线武器把防护罩磨下去，就可以直接攻击了。

◆ 本关追加点数：
敌ACE机击坠 16000

◆ 分支2：破坏中央部后，按箭头所指方向相反的方向走，打开地图左下的门会看到卡多，这里不要击坠他，如果是走分支1就可以击坠他得点。这里要是击坠了就无法进入下面分支了。放跑他后，地图右下出现蓝色指定地点。第三场景中先不要着急击沉战舰，先清理周围的MS，清理过后卡多会出现。如果先击沉战舰就得不到这个点数了。

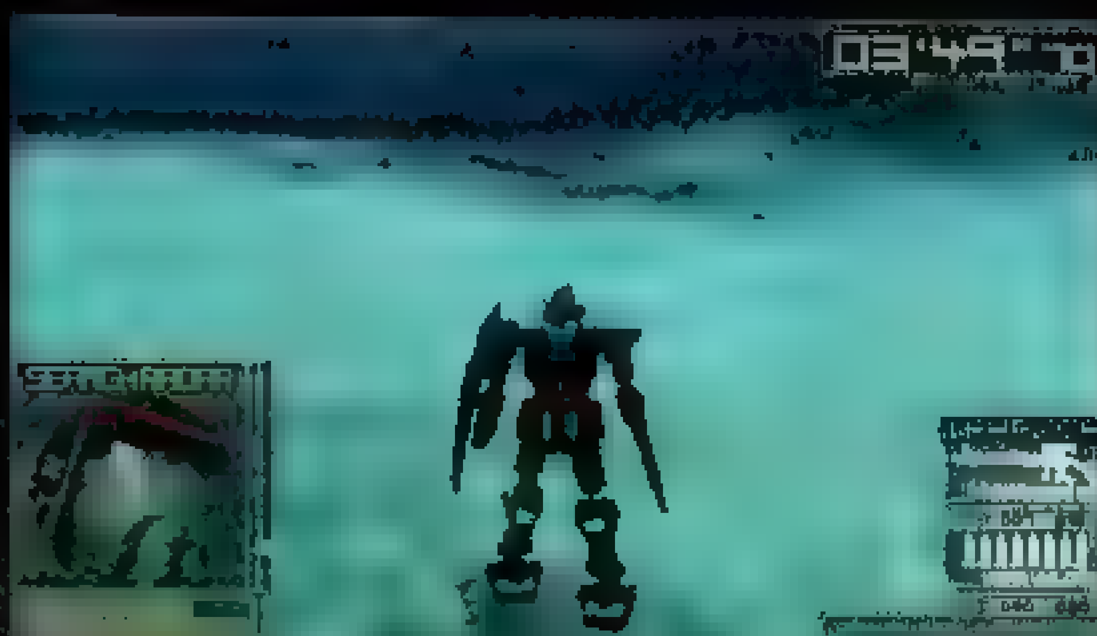
◆ 本关追加点数：
敌ACE机击坠 9000
敌舰击沉 6000

[MISSION12] ポケットの中の战争

◆ 限制时间：10分
◆ 敌对势力：吉翁公国军
◆ 任务难度：B

上来先以保护基地的名义来清理杂兵，清理工作结束后敌方ACE出现，然后我军高达NT1出现援护，敌方渣古2改出现，战斗一会后会撤离，随后进入下半，第二场景中只有巴尼一个敌人，可以安心对付了。

◆ 本关追加点数：
敌ACE机击坠 7000
基地设施防卫 10000
友军机防卫 10000



[MISSION13] 裁かれし者

◆ 限制时间：10分
◆ 敌对势力：吉翁公国军
◆ 任务难度：A

本关任务是全灭敌人，在第一批敌人被消灭后，高达BD2号机会出现，过大约20秒左右，我方高达BD3号机增援，击坠BD2后，红色闪电出现，击坠就可以过关。不过这样是得不到SS评价的。包括BD2和第一批杂兵在时间剩9分到8分30之间消灭掉，白狼和红色闪电分别驾驶白色和红色的勇士

出现。击坠他们就可以得到高评价了。

◆ 本关追加点数：

敌ACE机击坠 15000

友军机防卫 5000

[MISSION14] ニュータイプの威胁

◆ 限制时间：10分

◆ 敌对势力：吉翁公国军

◆ 任务难度：B

这一关现阶段取得高评价比较困难。刚出场就敌方一个MA、随着时间会出现第一批杂兵，清掉后会再次出杂兵，一共有5批，最后一批是NT用的扎古，必须把这些都解决才能保证SS的评价，任务难点主要在于锁定目标的时候会锁定到MA的浮游兵器上，最好是一边移动着一边用摇杆调整目标，最初没有敌方增援的时候最好把MA的HP降到红，这样在第4批杂兵消灭后先击坠它，可以保证时间上的分数。

◆ 本关追加点数：

敌ACE机击坠 5000

[MISSION15] 光る宇宙

◆ 限制时间：10分

◆ 敌对势力：吉翁公国军

◆ 任务难度：A

比较有难度的一关，刚开始时的杂兵难度不大，主要是艾尔美斯出现之后最好用特殊攻击立刻解决。和上一关的BRAW-BRO相比，真正的浮游兵器还是很有威胁的，特别是放特殊攻击时，除非距离比较远，否则几乎就是躲不开。一段时间后夏亚出现增援，如果这时还没消灭艾尔美斯，攻击目标最好先转为成夏亚，打过这两人后任务就算完成了。

◆ 本关追加点数：

敌ACE机击坠 15000

[MISSION16] 星一号作战

◆ 限制时间：5分

◆ 敌对势力：吉翁公国军

◆ 任务难度：S

0079剧本的最后一场战斗。第一场景时主要先击沉敌方战舰，敌兵可以顺手消灭，战舰击沉后敌方艾尔美斯增援，全灭敌军后会出现两个目标地点。分支1：绿色目标地点。第二场景任务是击毁全部炮台和敌全灭，最后会有三个勇士炮击型增援，全灭后到达指定地点。最后在第三场景和吉翁号决战，近距离中了吉翁号的必杀会遭受重创，一定要小心，吉翁号打爆后还会分离一个头部出来。

◆ 本关追加点数：

敌ACE机击坠 30000

敌舰击沉 20000

友军舰护卫 10000

◆ 分支2：蓝色指定地点，场景为敌人基地内部，击毁敌方基地设施后从指定地点撤离，中途会有敌方王牌机师增援，在第三场景中和完美吉翁号（有腿版）对决，完美吉翁号的特殊攻击是实体剑格斗，其实比普通吉翁号还简单一些。

◆ 本关追加点数：
敌ACE机击坠 36000
敌舰击沉 10000
友军舰护卫 10000

由于版面和时间有限，在此先只刊登0079联邦一个势力的详细攻略，其他势力在这里先提供机体获得方法。下期将登载：0079吉翁、0083联邦、0083迪拉斯、0087奥古、0087提坦斯、0087阿克西斯势力详解及相关研究。

各势力机体获得方法

0079 联邦军势力机体获得方法一览

MS名称	特殊攻击	入手条件	限制条件
ガンダム	必杀格斗	原创主角升到伍长，而且"荒野の迅雷"通过	——
プロトタイプガンダム	必杀格斗	"ニュータイプの威胁"S评价以上	——
ガンダム(MC)	一齐射击	"星一号作战"を通过	——
G-3ガンダム	格斗	联邦军0079全任务通过	——
ガンダム4号机	超射击	"强行突破作战"B路线S评价以上	宇宙专用
ガンダム5号机	一齐射击	"チエンバロ作战"B路线S评价以上	宇宙专用
マドロック	一齐射击	"ジャブローに散る！"S评价以上	地上专用
陆战型ガンダム	超射击	"荒野の迅雷、黄昏の岛、雨のベルファスト"を通过	地上专用
陆战型ガンダム(GH)	一齐射击	"ラスト・リゾート"A评价通过	地上专用
ガンダムEz-8	一齐射击	"ラスト・リゾート"S评价以上通过	地上专用
アレックス	一齐射击	"ポケットの中の战争"S评价以上	——
フルアーマーガンダム	一齐射击	"光る宇宙"をS评价以上	——
ガンキャノン	一齐射击	"追击！トリプルドム"通过	——
ガンタンク	一齐射击	"ランバ・ラル特攻！"通过	——
ブルーディスティニー1号机	特殊	"大西洋、血に染めて"S评价以上通过	NT不可/地上专用
ブルーディスティニー3号机	特殊	"裁かれし者"をS评价以上，或ブルーディスティニー1号机使用10回	NT不可
ジム	必杀格斗	初期配置	——
ジム(WD)	必杀格斗	"黄昏の岛、雨のベルファスト"通过	——
陆战型ジム	必杀格斗	初期配置	地上专用
ジムコマンド	一齐射击	雨のベルファスト通过	——
ジムコマンド(S)	一齐射击	ジムコマンド使用5次	——
ジムスナイパーII	超射击	"追击！トリプルドム、ランバ・ラル特攻！、大西洋、血に染めて"通过	——
ジムスナイパーII(WD)	超射击	ジムWD和ジムスナ各出击5回	——
ボール	一齐射击	"大西洋、血に染めて"通过	宇宙专用

0079吉翁军势力机体获得方法一览

MS名称	特殊攻击	入手条件	限制条件
ザクIIF型	必杀格斗	初期配置	——
ザクIIS型	连击	ザクII使用5回	——
ザクIIS型(CA)	必杀格斗	ザクIIS型使用5回或"オデッサの激战"评价S	——
ザクII改	必杀格斗	"战场までは何マイル"通过	——
ザクII改(FH)	必杀格斗	ザクII改使用5回	——
高机动型ザクR-1型	必杀格斗	"宇宙、闪光の果てに"通过	宇宙专用
高机动型ザクR-1A型	特殊	ザクII(3S)使用5回	——
高机动型ザクR-2型	必杀格斗	裁かれし者通过	宇宙专用
ザクキャノン	一齐射击	"黄尘の谷"通过	——

ザクI	必杀格斗	初期配置	——
ザクI(RR)	必杀格斗	グフ使用5回	——
ザクI(3S)	特殊	ザクI使用5回	——
グフ	连击	"オデッサの激战"通过	地上专用
グフカスタム	连击	"ラスト・リゾート"通过	地上专用
ドム	特殊	"ホワイト・ディンゴ"通过	地上专用
ゴッグ	必杀格斗	"大西洋、血に染めて"通过	水陆专用
ハイゴッグ	一齐射击	ゴッグ使用5回	水陆专用
ズゴック	一齐射击	"大西洋、血に染めて"通过	水陆专用
ズゴックS型(CA)	必杀格斗	ズゴック使用5回以及ザクIIS型(CA)使用5回或 "ジャブローに散る!"S评价通过	水陆专用
ズゴックE	一齐射击	"战场までは何マイル"S评价通过	水陆专用
アッガイ	一齐射击	"ジャブローに散る!"通过	水陆专用
ゾック	超射击	同伴升为一等兵	水陆专用
ジュアッグ	一齐射击	ゾック使用5回	水陆专用
アッグガイ	必杀格斗	アッガイ使用5回	水陆专用
ゾゴック	一齐射击	ズゴック使用5回	水陆专用
アッグ	必杀格斗	"ホワイト・ディンゴ"S评价通过	水陆专用
リック・ドム	特殊	"ジャブローに散る!"通过	宇宙专用
リック・ドム(CA)	超射击	ザクIIS型(CA)和リック・ドム使用10回或 "宇宙要塞ア・バオア・クー"S评价通过	宇宙专用
リック・ドム(AG)	必杀格斗	"ソロモン防卫战"S通过以及 デラーズ・フリート篇通过	宇宙专用
ギャン	连击	イフリート改使用10回	——
ゲルググ	连击	"ソロモン防卫战"通过	——
rゲルググS型	一齐射击	ゲルググ使用5回	——
ゲルググS型(CA)	连击	"宇宙、闪光の果てに"S评价通过	——
ゲルググ(AG)	超射击	リック・ドム(AG)使用5回	——
高机动型ゲルググ(SM)	连击	ザクIIR-1使用5回	——
高机动型ゲルググ(JR)	一齐射击	ザクIIR-2使用5回	——
ゲルググキャノン	一齐射击	ゲルググ和ザクキャノンの使用回数各5	——
サイコミュ高机动试验用ザク	一齐射击	"ニュータイプの威胁"S评价通过	宇宙/NT
ジオング	一齐射击	サイコミュ高机动试验用ザク使用5回或 "ア・バオア・クー防卫战"S通过	宇宙/NT
パーフェクトジオング	必杀格斗	ジオング使用5回	NT
ケンプファー	一齐射击	"ポケットの中の战争"通过	——
ブルーディスティニー2号机	特殊	"裁かれし者"S评价通过	NT不可
イフリート改	特殊	"ジャブローに散る!"B路线S评价通过	地上/NT不可
グラブロ	必杀格斗	"大西洋、血に染めて"S评价通过	水中专用
ビグロ	超射击	"ジオン威胁のメカニズム"通过	宇宙专用
ザクレロ	连击	ビグロ使用回数5	宇宙专用
ブラウ・ブロ	一齐射击	"ニュータイプの威胁"通过	宇宙/NT
エルメス	一齐射击	ブラウ・ブロ使用5回	宇宙/NT
ビグ・ザム	超射击	ジオン篇通过	——
アプサラスII	超射击	ラスト・リゾート S评价通过	地上专用

0083联邦军势力机体获得方法一览

MS名称	特殊攻击	入手条件	限制条件
ガンダム试作1号机	超射击	"苍く辉く炎"通过	——
ガンダム试作1号机Fb	必杀格斗	GP-01使用回数15回或"ソロモンの悪梦"S通过	宇宙专用
ジム改(砂漠战仕样)	必杀格斗	初期配置	地上专用
ジム改	一齐射击	"砂上模拟战斗"通过	宇宙专用
パワード・ジム	必杀格斗	"砂上模拟战斗"通过	地上专用
ジム・カスタム	一齐射击	"出击アルビオン"通过	——
ジム・クウエル	一齐射击	ジム・カスタム使用回数10回	——

ザクIIF2型(连邦)	必杀格斗	初期配置	——
ゲルググM	一齐射击	砂上模拟战斗"通过	——
ガンダム试作3号机	一齐射击	0083联邦军篇通过	宇宙专用

0083迪拉斯·弗里特势力机体获得方法一览

MS名称	特殊攻击	入手条件	限制条件
ガンダム试作2号机	超射击	デラーズ・フリート篇通过	——
ザクIIF2型	必杀格斗	初期配置	——
ザクIIF2型(B)	一齐射击	"ガンダム强夺"通过	——
ザクIIF2型(NB)	必杀格斗	"热砂の攻防战"和"追击部队奇袭"作战通过	——
ドム・トローペン	一齐射击	初期配置	地上专用
ドム・トローペン(B)	必杀格斗	"ガンダム强夺"通过	地上专用
ザメル	一齐射击	"ガンダム强夺"通过	地上专用
ゲルググM	连击	"苍く辉く炎"通过	——
ゲルググM(CG)	一齐射击	ゲルググM使用10回	——
ガーベラ・テトラ	一齐射击	"宇宙の蜻蛉"通过	——
ドラッツェ	必杀格斗	"热砂の攻防战"和"追击部队奇袭"作战通过	宇宙专用
ヴァル・ヴァロ	超射击	"苍く辉く炎"S评价通过	宇宙专用
ノイエ・ジール	一齐射击	"星の屑"A评价通过	宇宙专用

0087奥古势力机体获得方法一览

MS名称	特殊攻击	入手条件	限制条件
ガンダムMk-II(A)	必杀格斗	"黑いガンダム"通过	——
スーパーガンダム	一齐射击	"ダカールの日"通过	——
百式	超射击	"ジャブローの风"通过	——
Zガンダム	必杀格斗	"Zの鼓动"通过	——
リックディアス	一齐射击	初期配置	——
リックディアス(R)	一齐射击	"アンマン防卫"通过	——
ディジェ	连击	"カラバ进行"通过	地上专用
ジムII(A)	必杀格斗	初期配置	——
ネモ	一齐射击	ジムII(A)使用5回	——
メタス	必杀格斗	"ホンコン・シティ"通过	——

0087提坦斯势力机体获得方法一览

MS名称	特殊攻击	入手条件	限制条件
ガンダムMk-II(T)	一齐射击	"黑いガンダム"通过	——
ジムII(EFF)	必杀格斗	初期配置	——
ハイザック(T)	一齐射击	初期配置	——
ハイザック(EFF)	一齐射击	"黑いガンダム"通过	——
ガルバルディβ	一齐射击	"黑いガンダム"通过	——
マラサイ	必杀格斗	"月の里侧"通过	——
メッサーラ	一齐射击	"理想の里表"通过	——
アッシマー	撞击	"大气层突入"	地上专用
ギャプラン	撞击	"白い暗を抜けて"通过	——
ガブスレイ	超射击	"ゼータの鼓动"通过	——
ハンブラビ	超射击	"シャアの归还"通过	——
バーザム	一齐射击	ジムII(EFF)使用5回以及"黑いガンダム"通过	——
バイアラン	必杀格斗	"キリマンジャロの岚"通过	——
バウンド・ドック(GC)	必杀格斗	"キリマンジャロの岚"通过	——
バウンド・ドック	一齐射击	"シロッコ、立つ"通过	——
パラス・アテネ	一齐射击	"转进の表里"通过	——
ボリノーク・サマーン	必杀格斗	"ゼダンの门"A评价通过	——
ジ・O	必杀格斗	ティターンズ篇通过	——
サイコガンダム	一齐射击	"キリマンジャロの岚"S评价以上以及	
		ティターンズ篇通过	NT/地上

サイコガンダムMk-II	超射击	"ロザミアの中で" S评价以上以及 ティターンズ篇通过	NT专用

0087阿克西斯势力机体获得一览

MS名称	特殊攻击	入手条件	限制条件
キュベレイ	一齐射击	"次世代量产机开发计划" 通过	NT专用
ガザC	一齐射击	初期配置	——
ガザC(HK)	超射击	ガザC使用5回	——

EXTRA关卡获得机体一览

MS名称	特殊攻击	入手条件	限制条件
Z PLUS A1	一齐射击	EXTRA "遥か远くを见つめて" 通过	——
Z PLUS c1	超射击	EXTRA "ニュータイプの威胁" A路线通过	——
Z PLUS c1/2	超射击	EXTRA "ニュータイプの威胁" B路线通过	——
Sガンダム	ALICE发动	EXTRA "重力からの开放" 通过	——
ゼク・アイン	一齐射击	EXTRA "地球をこの手に" 通过	——
ZZガンダム	超射击	エウーゴ篇通过	——
Zザク	超射击	ザクIIF型和Zガンダム使用10回以及エウーゴ篇通过	——
キュベレイmk2(B)	一齐射击	キュベレイmk2(R)使用5回以及アクシズ篇通过	NT专用
キュベレイmk2(R)	一齐射击	キュベレイ使用5回以及アクシズ篇通过	NT专用
クイン・マンサ	一齐射击	アクシズ篇通过	NT专用
νガンダム	一齐射击	EXTRA "まだだ！まだ终らんよ！" 通过	NT专用
サザビー	连击	EXTRA "ジオンの英雄" 通过	NT专用
ガンダムLS	超射击	EXTRA "ガンダム大地に立つ！！" 通过	——
ザクII（ドアン专用）	必杀格斗	EXTRA "ククルス・ドアンの岛" 通过	——
ガンダムCA	必杀格斗	EXTRA "ガンダムクロニクル" 通过	——
サム	必杀格斗	EXTRA "ジャブローに散时く！" 通过	——
サク	必杀格斗	EXTRA "さすがだぞ、ウッディ君！" 通过	——
サクCA	必杀格斗	EXTRA "战いは数だよ兄贵！" 通过	——

隐藏要素一览

可开启的隐藏要素

要素	内容	出现方法
SFS	可以在选择机体画面中选择搭乘的飞行器	各势力通过
原作角色成长	原作角色能力可以成长	各势力通过
原作角色成长限界解除	原作角色各项能力可成长到99	各势力的任务全通过，含分支
原创角色成长限界解除	原创角色各项能力可成长到99	机师升到大佐
搭乘限界解除	不受NT、NT不可等搭乘限界束缚	EXTRA "地球をこの手に" 通过
模拟模式	机体不受地形限制	EXTRA "重力からの开放" 通过
捕捉模式	可以捕捉敌方的MS	阿克西斯以外6势力通过（不必全分支）
阿克西斯剧本	0087时可以选择阿克西斯	阿克西斯以外6势力通过（不必全分支）
时代限制解除	机体选择不受时代限制	阿克西斯以外6势力通过（不必全分支）
MS能力下限突破	可以将机体能力降至限界以下	全7个势力通过
MS改造数值上限解除	机体改造数值上限解除	全势力、全任务S以上、全分支完成

特别关卡对应密码

关卡名称	密码
终わりなき攻防	ゆBトふそ
观舰式强袭	3ニにすア
ガンダムクロニクル	RみちGM

关卡名称	密码
队长のザクさん 最终回	アウロモな
ファミ通に魂を惹かれる者达	おPトむこ
电击游戏	5ハそNコ

传说中的战士 即将活跃在你的掌中

point 1 训练模式

おつかれさまでした。
EXTREMEクリアおめでとうございます！
これでこの武器のトレーニングは終了です。
今までのトレーニングでかなりのスキルが
身に付いたはずです。
是非，このスキルを対戦で試してみてください

本作中新增了一个训练模式“TRAINING”，在该模式下可以对所有武器的使用、CQC以及陷阱等的制作进行训练。可以进行训练的项目包括手枪、冲锋枪、突击步枪、霰弹枪、狙击枪、重火器、小刀、投掷、陷阱制作以及CQC，每种训练项目包括EASY、NORMAL、HARD、EXTREME四种难度，玩家可以选择任意难度进行训练，如果能够完成某项训练的EXTREME难度的话，那么就会开启对应的网上训练模式。玩家只要联线后再选择对应的训练任务即可进行挑战。需要注意的是，每类武器的训练目录下包括了该类武器所有枪支的训练，例如手枪下包括了MK22、M1911A1、SAA、MK23四种武器，每种武器都有单独的训练类容。

其实这个所谓的训练模式更像是挑战模式，因为在训练的过程中系统基本不会给你任何提示，而各难度的不同主要在于敌人数量的多少以及其进攻意识的强弱。在训练模式的完成过程中，特别是EXTREME难度下，如果想要轻松完成的话是一定要多利用地形的掩护，毕竟MGS不是FPS游戏，纯凭枪法和反应生抗的话还是有一定难度的。

point 2 联网VR与RC模式

本作中新追加了7张地图，它们分别是MPO中的“WESTERN WILDERNESS”和“RAVINE”，MGS3生存中的“PILLBOX PURGATORY”、

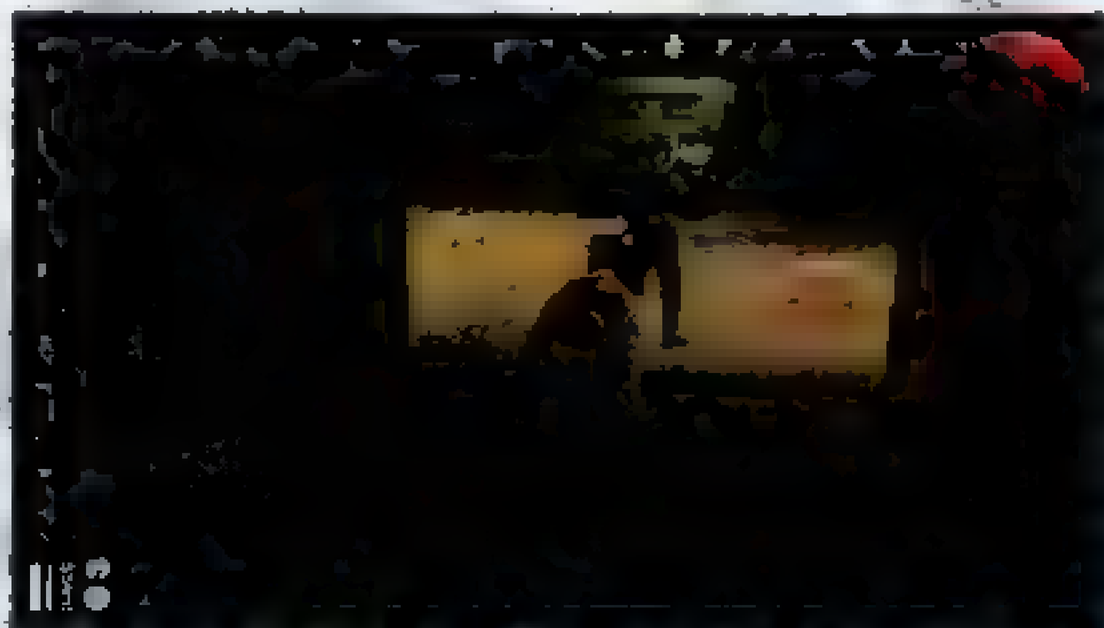
"GHOST FACTORY"、"KILLHOUSE B"和"KILLHOUSE C"，以及PS版MGS中的"REX HANGER"。新增的这7张地图再加上前作中的8张地图，使得本作在联网对战模式下可供选择的地图数量达到了15张之多。

另外，为了方便新手入门，本作的联网模式还新增了VR模式，新人可以先在VR模式下熟悉操作和基本规则。以下是VR模式与RC模式的不同之处。

条件	VR模式	RC模式
被打倒后	可以复活	不能复活，被打倒的角色会被对手俘虏，特殊角色陷入战斗不能状态，一定时间过后回归战场。
战绩	没有影响	有影响
伙伴	不会增加	根据玩家的表现，抓到对方的非特殊角色以外的队员后会自动加入我方
フルトン回收	在弹尽粮绝等危急时刻	在被打倒的时候
白旗	无	当角色都被俘虏时

point 3 无尽任务规则

在本作中是没有剧情模式的，在单机模式下，除了训练模式之外，就只有一个无尽任务模式。这个模式下的规则和以前的剧情模式有很大的区别。首先，在该模式下的难度是逐渐开启的，最初玩家只能选择EASY难度，之后每完成一层难度才能开启更高级别的难度。无限任务模式一共有EASY、NORMAL、HARD、EXTREME四种难度。其中，EASY难度一共有5关，NORMAL难度一共有10关，HARD难度一共有15关，EXTREME难度则是有20关。难度越高，场景往往越大，目的地也更难找，敌人不论是体力还是攻击力都有大幅提高，一旦触发警报，玩家极容易遭到极其沉重的打击。不过，很多好武器和好装备也都是在高难度下才能拿到的，下面介绍一下无尽任务模式的一些特殊规则。



首先，一旦你选择了进入无尽任务，那么途中除了特定的整备画面之外是无法进行存档的。在整备画面时也只能存一个即时的记录，存完之后就会自动退出到标题画面，下次开始游戏后你可以选择继承记录接着打，但是在读取完该进度后原来的记录会自动消失，这一点类似于《火炎纹章》系列的战斗中记录。在游戏的过程中可以按下START键打开主菜单，选择"BACK TO BRIEFING"退出无尽任务模式，不过特别要提醒的就是，通过这种方法退出的话，那么在这次无尽任务中拿到的所有道具和武器以及俘虏到的所有敌人都完全消失，是不能带出来的。

在无尽任务模式下，当你的进度推进到一定程度以后就会进入整备画面，在整备画面中你可以选择存储记录（一次性）、调整队员和使用道具。注意此时可供我们调整的队员只有参与本次任务的小队以及在这次任务中我们捕获到的那些敌兵，基地里的其余队员是无法参与调整的。使用的道具也是一样，你只能使用本次作战中到目前为止所获得的道具，基地里的道具同样无法使用。

一旦能够进入整备画面，那么也就意味着关卡中会追加"撤退点"，撤退点的形状和目标点差不

多，不过撤退点是兰色的，标记是一个弯曲的箭头。从撤退点可以回到上一个关卡，一般来讲，本关的撤退点就是前一关的目标点。在游戏过程中，主要是在EXTREME难度下，如果玩家认为目前小队中的状况有可能无法完成全部任务，或者是为了确保得到已经入手的非常珍贵的道具，建议通过撤退点不断返回前一关直到安全退出本次任务。通过撤退点退出任务的情况下，所有在任务中得到的道具武器以及俘虏都可以安全回收。我们可以利用这个特点在后期刷一些道具以及抓人。

每次进入无尽任务模式的时候，作战小队所有成员身上的武器和道具都会自动放会仓库之中，也就是说你是无法携带任何武器装备和道具进行无尽任务的，每次开始这个模式你都将是两手空空。不过也有例外，那就是对于拥有特定装备的队员，例如雷电和穿武士盔甲的敌人，他们身上的刀剑不受上述规则制约，可以带入无尽模式之中，这类特殊武器显示的是红色（其余装备显示为白色）。

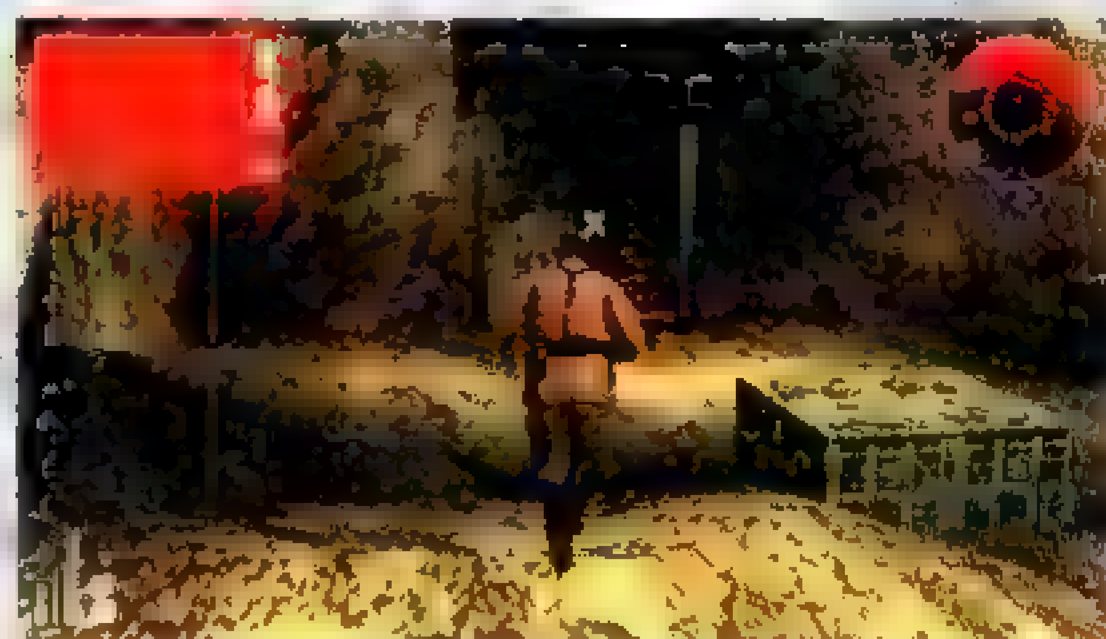
最后，特别提醒一点，所有角色，注意是所有角色，不论是我们俘虏到的敌兵还是Snake、雷电等特殊角色，一旦在无尽任务模式下死亡（不论是被打死还是饿死），就会永远消失！本作中是没有复活这一说的，任何角色死了就永远都没了，也无法再次入手。

point 4 特殊任务

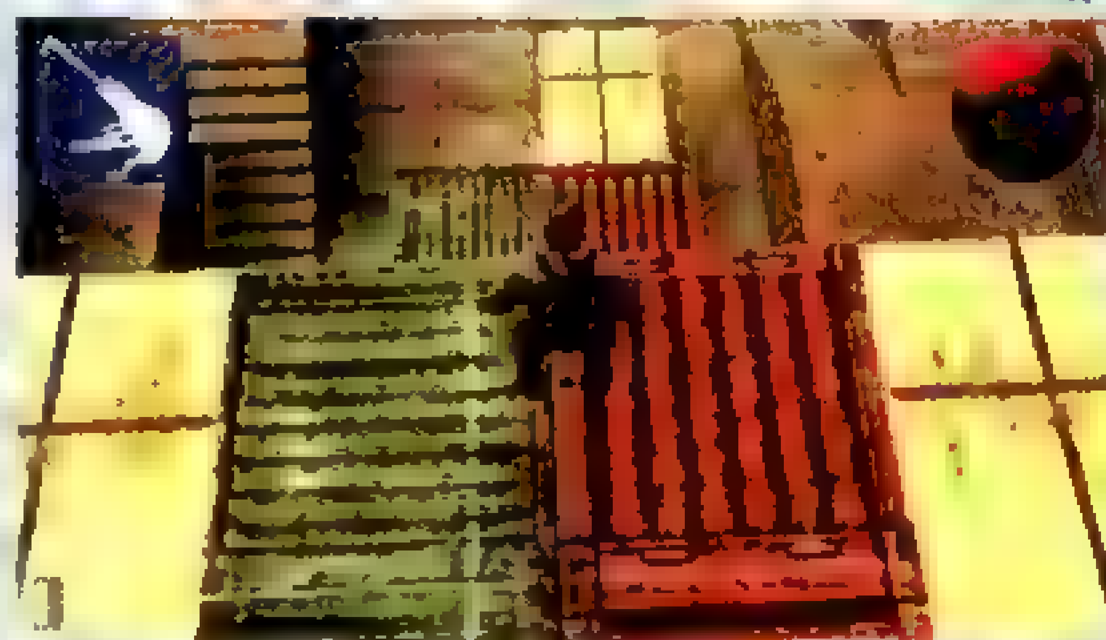
在无尽任务下，有时候会出现特殊任务，玩家必须先完成特殊任务才能继续进行本关的攻略，以下是常见的特殊任务要求：

一定时间内保持角色生存
一定时间内到达目的地
敌兵全部无力化

EASY难度下没有特殊任务，NORMAL难度下特殊任务分别出现在第3、5、7关，HARD难度下特殊任务分别出现在第4、8、12关，EXTREME难度下特殊任务分别出现在第5、10关。



point 5 无尽任务心得与经验



由于在无尽任务模式下都是双手空空进去的，而且在攻略的过程中得到麻醉枪的几率很小，所以在小队队员的选择时最好选择Knife（也即CQC）技能级别达到B以上的士兵，这在战斗中会有很大的帮助。同时在兵种搭配上要尽量丰富，这样在不同关卡可以通过更换队员来防止被敌人认出，这能够大大降低游戏的难度。

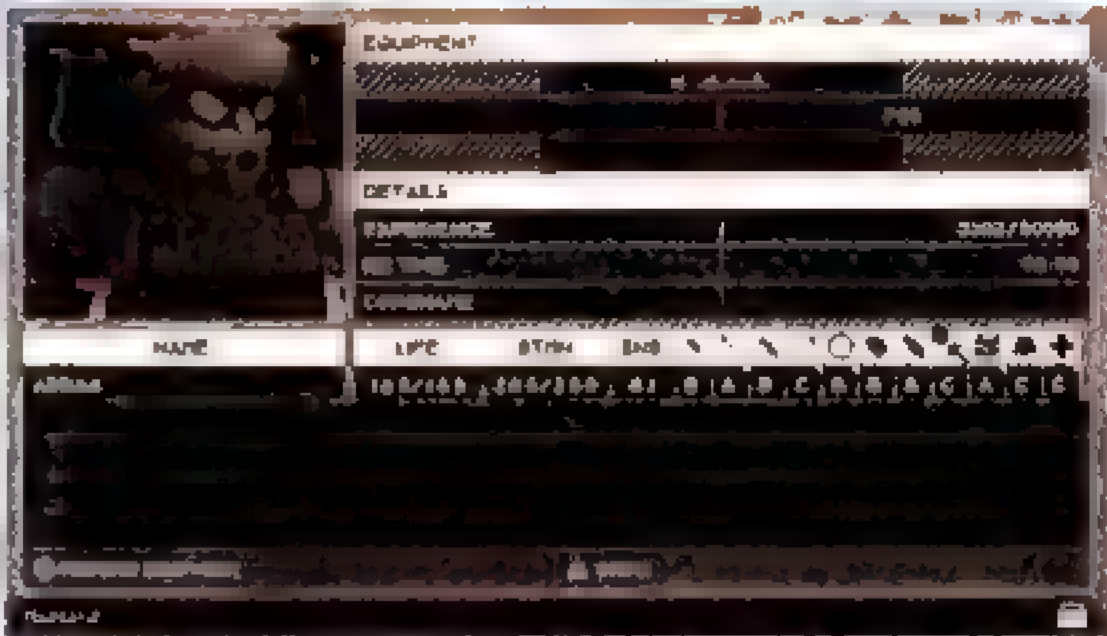
各难度下最终关的胜利条件就是所有敌兵无力化，由于进入最终关后一般马上就要开始作战，所

MISSION
COMPLETE!

以在前一关进入目的地前最好选择体力和耐力都比较高的队员执行战斗。敌人是装备了刀和P90冲锋枪的天狗兵，其体力和攻击力都很高，是非常难缠的对手，根据难度高低不同，其出现数量分别是1、2、3、4。将他们全部击倒即可过关。注意，此时也是俘虏天狗兵的好机会，我们需要将其引诱到我方卡车旁隐藏有己方队员的纸箱旁，这样将其击晕后可以利用无线电让队友回收这些天狗兵。

point 6 技巧相关解说

本作中的各项技巧等级从前作的C、B、A、S四个级别增加到了C、B、A、S、S1、S2、S3三个级别。各角色初始技巧级别最高为S2，我们可以通过升级和使用特殊的技能书来提高角色的技巧级别，由于给角色升级所需要的经验值太高，所以建议使用在游戏中得到的技能书（TEXTBOOK）来升级，提升不同的技巧需要使用对应的技能书才行。



ハンドガン	使用手枪的能力，能力越高，使用手枪战斗时的杀伤力和精确度越高
サブマシンガン	使用冲锋枪的能力，能力越高，使用冲锋枪战斗时的杀伤力和精确度越高
アサルトライフル	使用突击步枪的能力，能力越高，使用突击步枪战斗时的杀伤力和精确度越高
ショットガン	使用霰弹枪的能力，能力越高，使用霰弹枪战斗时的杀伤力和精确度越高
スナイパ-ライフル	使用狙击枪的能力，能力越高，使用狙击枪战斗时的杀伤力和精确度越高
重火器	使用重型武器的能力，能力越高，使用重型武器战斗时的杀伤力和精确度越高
ナイフ	CQC近距离格斗术的能力，能力越高，可使用的CQC技能也就越丰富
投掷	使用手雷等投掷性武器的能力，能力越高，杀伤力和精确度越高
トラップ	制作陷阱的能力，能力越高，制作起来更加方便，成功率也更高
技术	队员在技术支持方面的能力，此项能力高者优先放入技术小队
医疗	队员在医疗保障方面的能力，此项能力高者优先放入医疗小队

point 7 技术、医疗能力

技术能力各级别与技术小组数值变化的具体对应关系：

技术能力等级	提升点数值
S3	12
S2	10-12
S	9-12
A	7-9
B	4-6
C	3

拥有特殊能力的队员还能有额外的加成，有"技术者"能力的队员提升11-13点，有"工学博士"能力的队员提升16-18点。小组成员数量越多、

拥有特殊能力的队员还能有额外的加成，有"技术者"能力的队员提升11-13点，有"工学博士"能力的队员提升16-18点。小组成员数量越多、以及不同队员之间的组合都会影响到技术小组的总能力值。技术能力最高值上限为99，此时可以开发隐形迷彩，只需技术小组里的所有成员技术等级都达到S级、且有两个"工学博士"即可达成99。

医疗能力各级别与医疗小组数值变化的具体对应关系：

技术能力等级	提升数值
S3	12
S2	10-12
S	9-12
A	7-9
B	4-6
C	3

医疗能力的影响条件与技术小组相同，不过除此之外还有一个隐藏的因素，那就是当医疗小组的成员数量达到3人时总值额外提升1点，4人时再额外提升1点，6人时再额外提升2点，8人时再额外提升1点。

point 8 特殊能力介绍

医疗能力的影响条件与技术小组相同，不过除此之外还有一个隐藏的因素，那就是当医疗小组的成员数量达到3人时总值额外提升1点，4人时再额外提升1点，6人时再额外提升2点，8人时再额外提升1点。

アスリート	跑动速度比普通士兵快许多，适合加入潜入小队
スカウト	潜行速度更快，适合加入潜入小队
レスキュー	搬运敌人的速度更快，收人时非常方便，适合加入潜入小队
球技选手	增加投掷物品的距离，适合加入潜入小队
艺术家	对色情杂志无动于衷，适合加入潜入小队
配达员	在任务中可以将身上的道具直接送回卡车内（按R键），适合加入潜入小队
ギャンブラー	命中敌人要害的概率提高
人事部长	能够看到敌人士兵的特殊能力
针治疗士	可以给己方队友回复体力
工作员	可以查看敌人的体力及耐力值
测量士	使地图上的表示更加详细
强化部队	关卡中的敌人会强化，抓人时非常好用
铳器技师	提高枪械等武器的弹药最大容量，适合加入技术小队
技术者	提升武器开发速度，适合加入技术小队
工学博士	极大的提升武器开发进度，适合加入技术小队
政治家	提高Fulton回收的成功率
营养士	提升队员体力的恢复速度，适合加入医疗小队
药剂师	提升医疗药品的供给数量，适合加入医疗小队
医师	提升队员生命力的恢复速度，适合加入医疗小队

point 9 大量获得技能书

由于在本作中角色的技能等级上限最高可以达到S3，所以通过技能书来提升常用角色的技能等级就显得非常重要了，那么如何才能快速获得大量的技能书呢？这里给大家介绍一条捷径。

条件是在无尽任务模式，难度选择NORMAL以上，作战小队里最好有“配达员”这项技能的队员，如此可以直接将道具送会卡车。例如我们在第3关获得技能书之后再通过撤退点返回到第2关，然后通过第2关的目的点再次进入第三关，这时原本掉落技能书的地点就会再次出现技能书——通过这

个方法可以非常便捷的获得大量技能书。

point 10 纪录继承问题

作为OPS的加强版，本作自然可以继承前作的记录，不过有一点需要注意：那就是日版游戏只能继承日版的记录，美版游戏只能继承美版的记录。只要记忆棒里有前作的记录，那么在本作开始新游戏的时候就会询问你是否继承前作的记录，选择是的话则可以继承前作记录中所有的队员、装备武器以及道具，不过这些队员的成长值不可继承，只能从头再来。另外，如果在开始的时候选择不继承，那么这个进度的游戏过程中就不能再次进行继承了，不过像前作中的Ocelot、Eva等"有头有脸"的人物还是会自动继承的。

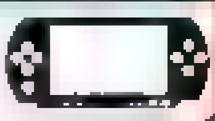
METAL GEAR SOLID PORTABLE OPSの
部隊を引き継ぎますか？
※ 成長分のライフ、スタミナは引き継ぎません。
また、ゲームの途中で再び部隊を引き継ぐことは
できません。ただし、ユニークキャラクターは
データロード時に自動的に引き継がれます。

point 11 新增隐藏角色

在这次的加强版中新增了Old Snake、雷电以及Roy Campbell三人作为可使用的角色。他们的获得方法分别如下：Old Snake，将无尽任务模式NORMAL难度打穿一遍；雷电，将无尽任务模式HARD难度打穿一遍；Campbell，将无尽任务模式EXTREME难度打穿一遍。三人的数值分别如下：

角色	生命力	耐力	各项技能级别	特殊能力	专有武器
Old Snake	200	650	SBABAAS2AAAA	无	M4（SOPMOD）
雷电	200	500	ABABAAS2AAAA	快速移动	HF.BLADE
Campbell	170	450	AAAABBABAAA	人事部长	M16A1

PSP	SCE Studios Japan / Media Vision	2007年8月9日
	S・RPG	1人/4980日元
狂野历险XF		224K



WILD ARMS®

ワイルドアームズ クロスファイア

本作是 SCE Studios Japan 和 Media Vision 合力推出的一款 PSP 上的 S・RPG 游戏，是知名游戏系列《狂野历险》系列在 PSP 上的第一作。但是本作并不是延续了《狂野历险》的故事，一切都是原创的。游戏中玩家和角色一起来到异世界"法尔盖压"的"艾雷休斯王国"，解开王国内的种种阴谋。游戏中有丰富的角色，原创的系统以及悠长的故事，对于喜爱战略游戏的玩家来说本作决不能错过。而且本作还可以与 PS2《狂野历险 V》进行联动。

操作介绍

十字键	角色移动/选择选项
类比摇杆	角色移动/选择选项
△	帮助（可以更换职业等）
□	查看敌人
×	取消
○	确定
L	转动视角/选择角色
R	转动视角/选择角色
STARS	查看行动顺序
SELECT	缩放地图

战斗名词解释

移动	移动
システム	系统，可以返回战斗准备画面，确认条件，调整战斗系统以及读取存档
待机	待机，装备某些技能后原地待机可以增加HP或MP以及VP
アイテム	道具
オリジナル	特殊技能
アタック	攻击

协力攻击是物理攻击，而锁定攻击为魔法攻击。当己方第一个角色锁定敌人后，接下来的同伴进行攻击时就可以发动锁定攻击。锁定攻击与站位无关，即使是远距离也可以发动，并且不消耗MP，锁定次数越多威力越大。只是如果被锁定的目标进行了行动，锁定就会自动解除。所以在使用锁定攻击的时候一定要细细观察屏幕右侧的行动顺序表。

锁定敌人

其他同伴进行攻击

“锁定攻击”发动！锁定次数越多威力越大！

战斗系统

本作的战斗系统与传统的S·PRG有所不同，并不是传统的回合制。角色的行动顺序由RES值来决定，RES值越高行动周期越短。

职业系统

本作的职业大致有专用和泛用两种，专用就是主角专属的职业，泛用职业共有16个，主角也可以使用。每个职业的各项数值、技能都不同，根据战场情况进行转职对战斗的走势有着很大的影响。

雇用系统

本作中可以雇用佣兵，游戏中用兵叫做“渡り鸟”。可以在酒厂中进行雇用。雇用之后就可以进行探索了。

合成系统

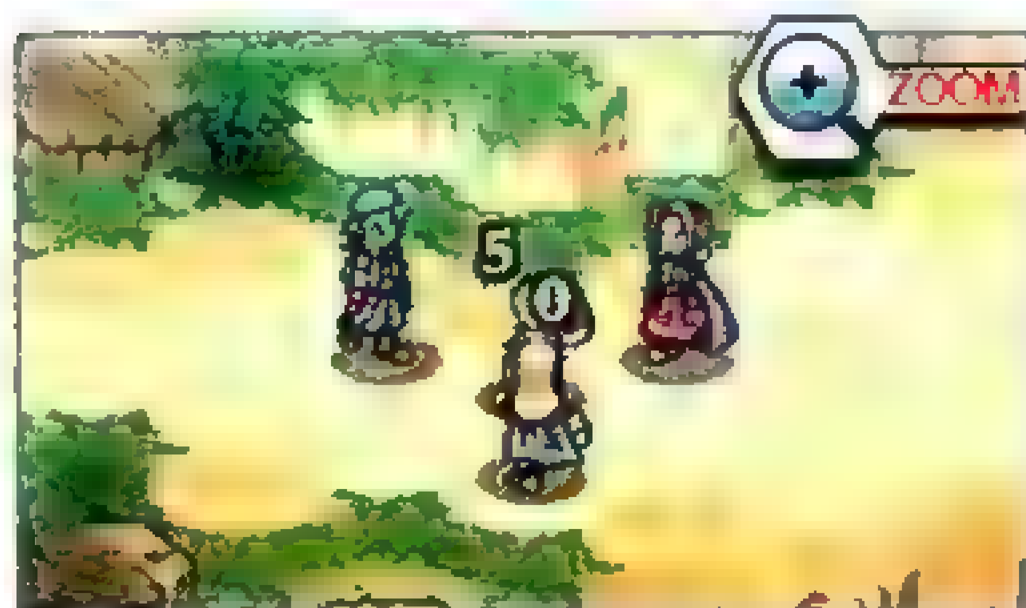
本作中可以通过合成锻造出高级的武器或防具。合成需要的素材可以通过派遣佣兵通过探索入手，也可以在战斗中打开宝箱获得。

己方角色将敌人包围后进行攻击时可以提升攻击的威力。满足条件时必定会发动，所以敌人也同样也会发动协力攻击。战斗时要好好思考站位和移动，不要胡乱走入敌人的包围圈。当多人包围敌人时，以系统默认最大包围形式计算攻击力。

DER	查看战斗情况（敌我位置、战场情况等）
条件确认	查看胜利失败条件以及提示
状况确认	确认战场详细情况
ステータス	查看己方角色详细情况
クラスチェンジ	转换职业
スキルセット	装备技能
装备	更换武器、防具以及携带道具

二人

己方前后平行夹击时攻击力提升25%

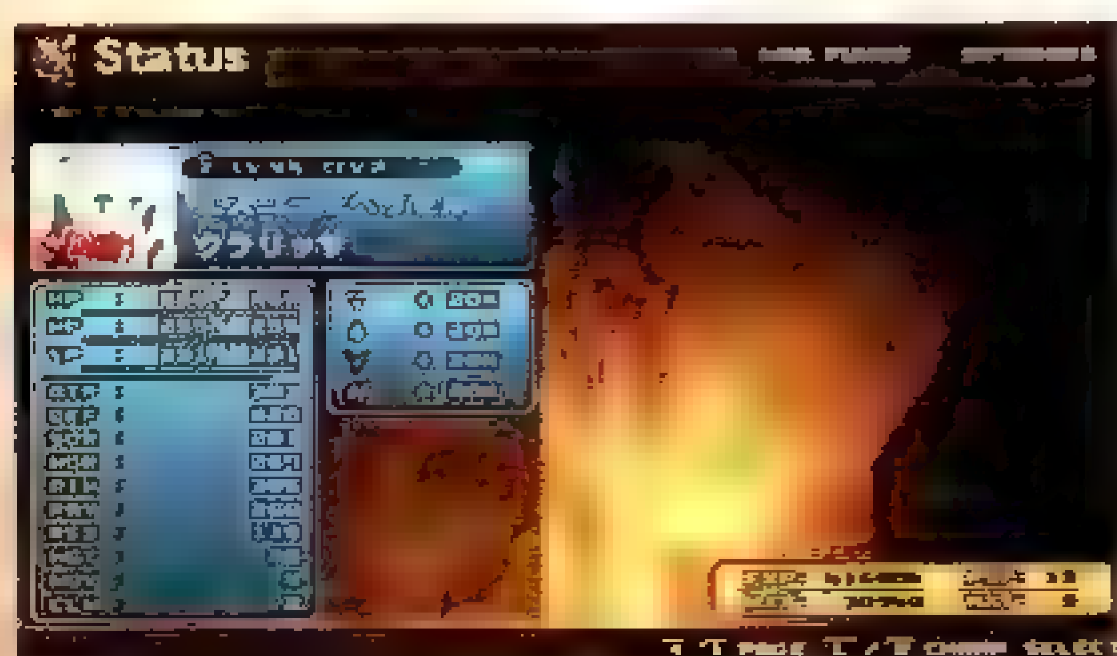


三人

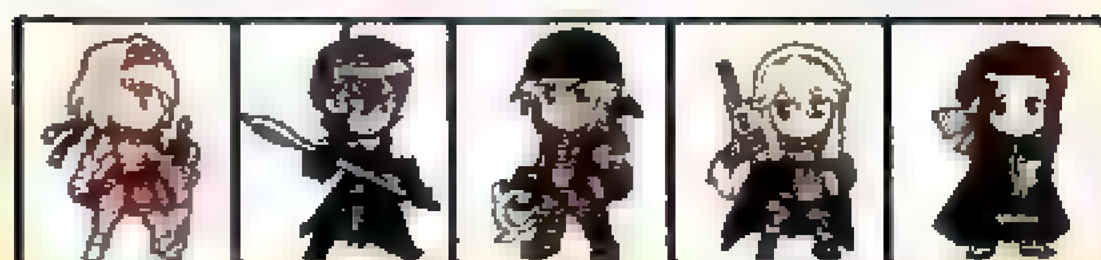
三角形包围时攻击力提升50

六人

6方向包围时攻击力提升75%



数值	名称
HP	角色生命值
MP	魔力值（原地待机可以自动回复）
VP	行动值（每行动一次会消耗一部分，将为0后没回合扣除生命值的10%）
ATP	物理攻击力
DEF	物理防御力
SOR	魔法攻击力
MGR	魔法防御力
AIM	命中率
PRV	回避率
RES	行动力（数值越高行动周期越短）
WGT	重量（每回合扣除VP的量，职业不同重量也不同）
MOV	移动力
CLM	攀爬力（数值越高能够到达的地方就越高）



骑士团

雷文 —竞争→ 菲斯
雷文 —爱慕→ 克莱莉莎
雷文 ↔ 拉芙雷娜：师徒
菲斯 ↔ 克莱莉莎：一直在一起旅行
罗古纳 —对为了文雷休斯作战感兴趣→ 克莱莉莎
罗古纳 —憎恶→ 艾雷休斯王国
拉芙雷娜 —协力→ 克莱莉莎
拉芙雷娜 —擅自饲养→ 托尼
托尼 —不知为何跟随→ 克莱莉莎
托尼 —擅自偷吃了食物→ 克莱莉莎
骑士团 ← 敌对 — 艾雷休斯王国
过去的恩怨 → 鲁帕特

艾雷休斯王国

艾雷休斯王家

拉斯尼尔 —第一公主→ 阿莱克西亚
拉斯尼尔 —第二公主→ 卡迪娜
元老院 —谋杀(?)→ 阿莱克西亚
元老院 —阴谋(?)→ 拉斯尼尔
元老院 —利用→ 卡迪娜

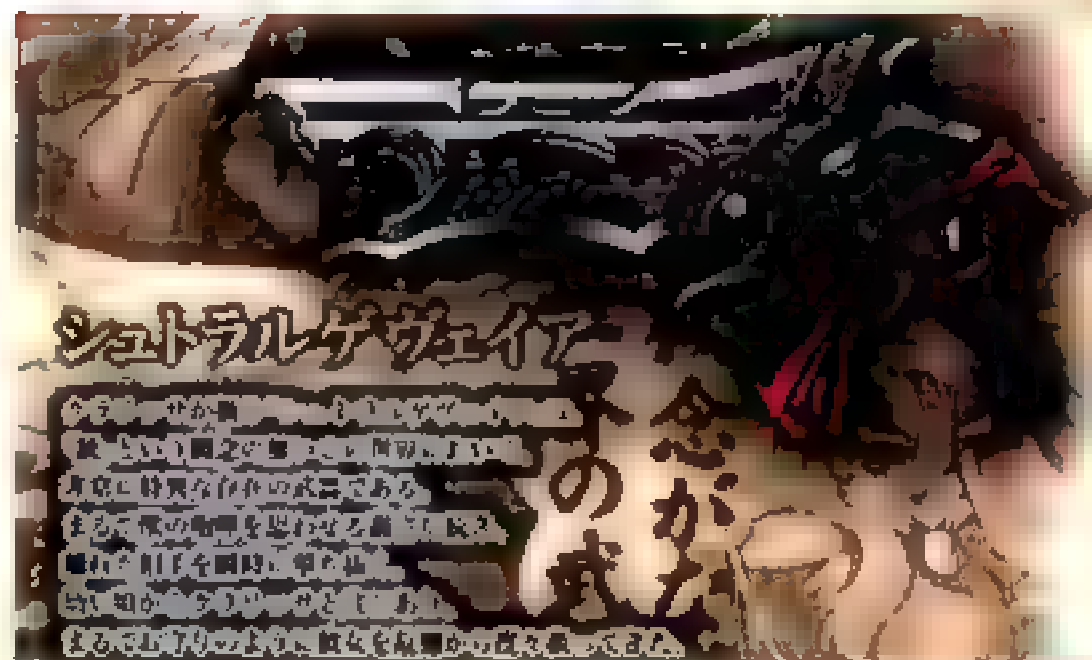
元老院

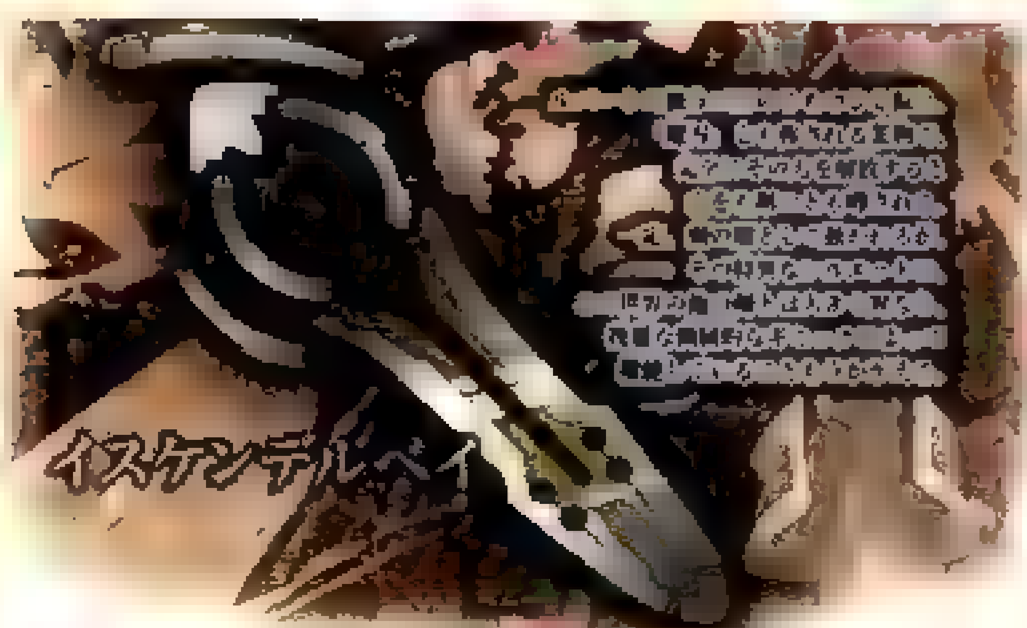
阿伊匠 —牵制→ 贾尔特尔斯
阿伊匠 —牵制→ 艾格拉拉格
艾格拉拉格 ↔ 贾尔特尔斯：利用
元老院 —雇佣→ 鲁帕特
瓦伊斯哈特 —武器物资商人→ 元老院

"我，说了一个弥天大谎，
欺骗了很多人…
我并不想忘记这个谎言！"

率领建国骑士团"ブランクイ·ゼル"的少女。肩负着与年龄不符的心理重压，对周围的人却丝毫不表现出痛苦一面。性格开朗，讨厌说谎。经常有烦恼和迷茫，但决不逃避，总是向着困难勇敢前进。很重视与他人的关系，是一个会为别人欢喜忧伤以及恼怒的感性少女。从亡母那里继承了遗志，向着混上世界荒废的"丰壤地"迈出了步伐。

クラリッサ 姓名:克拉莉莎
年龄:17岁 身高:160cm

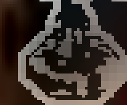




"我，在这里…
不能有任何期待、
不能有任何要求
因为，我本不应该在这里…"

贴身保护克拉莉莎的青年，经常跟随在她的左右。寡言少语，特别是很少提及自己的过去。表面上对谁都是冷漠的态度，但实际上内心经常替他人考虑。意志坚定，为了自己的信念会拼尽全力。在深沉的表情下有着火热的激情。

作为战士有着极高的攻击力，并用压倒性的防御力保护着克拉莉莎。

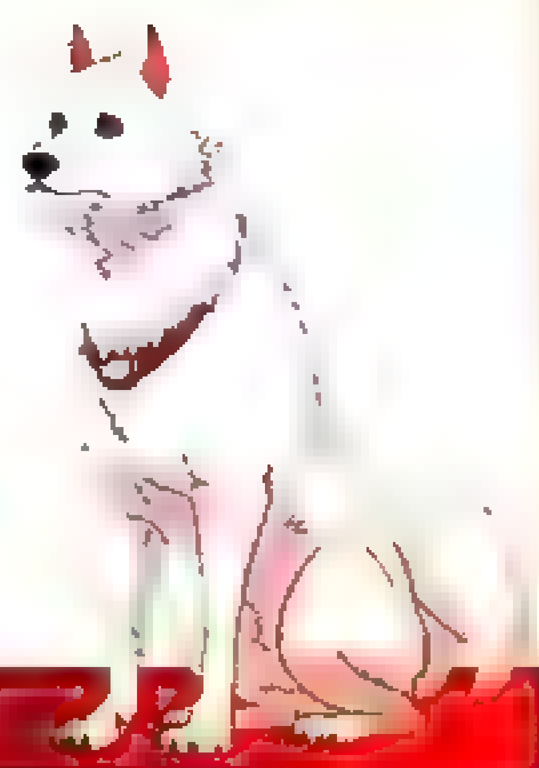


フィアース 姓名:菲斯（FIRS）
年龄:26岁 身高:178cm CV: 井山

"从这里向南进发，骑士团ブランクイーゼル的目标就是王都エレンシア"

以前是艾雷休斯王室的魔法师。拥有渊博的知识，虽然不是特别的军事专家，但她的提议经常成为ブランクイーゼル最大的武器。拥有敏锐的洞察力，经常能看穿隐藏在对方言语背后的事实真相。但很少让人察觉到她的"敏锐"。经常以玩笑的形式掩饰自己的才能。

ラブライナ 姓名:拉夫雷娜 年龄:34岁 身高:



无意间成为了骑士团ブランクイーゼル的同伴，并共同战斗。托尼是杂种犬，所以不要过度期待它的战斗力。最大的特征是与故事主线没有什么太大联系，不知它为何而战。
食欲旺盛，喜欢的对象从拉夫雷娜转换成了克拉莉纱，看来它就是喜欢年轻的女性。

トニー 姓名:托尼(TONY) 杂种犬

"这个国家，还没有完结！
我们还可以拯救它！
我们必须要为它作些什么！"

艾雷休斯王国贵族的儿子，向拉夫雷娜学习魔法。学习以后发现自己并没有成为魔法师的才能，但是发挥自己敏捷的才能，创造出自己的战斗方式。
以成为英雄为目标，成为骑士团内主人公们的向导。对比自己大2岁的克拉莉纱抱有淡淡的幻想，但克拉莉纱却丝毫没有反应。是一个略显毛躁的少年。

レヴィン 姓名:雷文(REVIN) 年龄:15岁 身高:

"将艾雷休斯打得粉碎、
全部烧尽……
那，就是我……！"

身形健硕的佣兵。看似严厉，实际上为人相当亲切。
平时为人十分绅士，无论作战还是料理样样精通，在危机时刻总是能化险为夷。
各项能力都十分强大，是战斗中不可或缺的人物。

ログナー 姓名:罗吉纳(LOGNER) 年龄:28岁 身高:

职业	武器	防具	职业技能
プリンセスフェンサ-	大剑	银の胸甲	リボルバースイープ(对使用者的周围进行物理攻击,只有装备了大剑才能使用)
			イグゾーストヒット（对对方的VP进行伤害，只有装备了大剑才能使用）
			ロイヤルチアー（使用者周围的角色各种数值上升）
			ステ-タスロック（无视特效造成的特殊状态，维持目前的状态）
			通用技能
			ZOC无效（无视ZOC进行移动）
			阵头に立つは王家の务め（战斗开始时必定第一个行动）
			あきらめない心（随着VP的下降RES上升）
			プリンセスフェンサ-装备（可以装备プリンセスフェンサ-的装备）
			タ-ン经过スキル确率上升（每过一回合技能的发动概率就提升一点）
			专属角色
			アレクシア

职业	武器	防具	职业技能
レアルストレ-ガ	铁扇	リボン	ライトニング(雷属性没魔法攻击,对机械系可造成大伤害,移动后使用不可)
			リヴァイブ（治愈己方战斗不能的角色）
			ジョウント（穿越障碍物移动，移动后使用不可）
			ダミ-ド-ル（制作出使用者的分身）
			通用技能
			レアルストレ-ガ装备（可以装备レアルストレ-ガ的装备）
			アタック时AIMダウン（命中对方时对方的AIM下降）
			クリテイカルイ时再行动（会心一击时可再次行动）
			デイスト-ション（没有达到一定值的伤害无效化）
			魔术效果+25%（魔法效果提升25%）
			专属角色
			ラブラオナ

职业	武器	防具
マーシャルメイジ	トンファー	コート

职业技能
ブラスト（无属性的魔法攻击）
グラビトン（按比例给与对方伤害的魔法攻击，对方重量越大威力越大）
ラッシングビート(以使用者和目标的RES差值对威力进行补正的物理攻击 只有装备了トンファー才能使用)
ディレイアタック（取消目标的下一个回合的物理攻击）
通用技能
マーシャルメイジ装备（可以装备マーシャルメイジ的装备）
エネミースルー（可以穿过敌人进行移动）
绝好调ッ！（技能发动概率提升，直到受到伤害为止）
エグゼグレイト（提升异常状态技的命中率）
カウンター返し（对方反击时己方再次反击）
专属角色
レヴィン

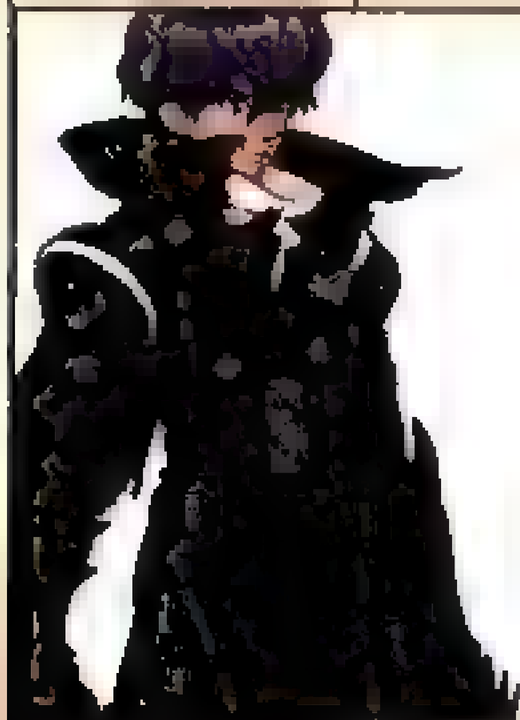
职业	武器	防具
ストームライダー	ブーメラン	バンダナ

职业技能
オービタルリング(以使用者邻接的一格为中心对周围对象进行物理攻击 只有装备了ブーメラン时才能使用)
レイジレイブ（可以将对方打退，具体效果与使用者的MOV相关，只有装备了ブーメラン才能使用）
ハイパーウエポン（提升目标的ATP）
ボラボーク（挑衅，被挑衅的目标会锁定使用者）
通用技能
クリティカル无效（不会遭到会心一击）
移动后VP回复（移动后VP回复）
ストームライダー装备（可以装备ストームライダー的装备）
クリティカルアボイド（提升PRY值，提升量为周围空出的HEX值）
レイジレイブリベンジ（将レイジレイブ作为反击进行发动
专属角色
ログナー

职业	武器	防具
ダンデライオン	シュトラルゲヴェイア	ブローチ

职业技能
シューティングハウル（直线上的贯通物理攻击，无视飞行特性，移动后使用不可）
サクリファイス（牺牲使用者的HP进行攻击，移动后使用不可）
エンカレッジ（提升周围角色继续的RES）
ロブターン（夺取对方的回合变为自己的回合，移动后使用不可）
通用技能
ソウルサバイブ（防御即死效果）
ダンデライオン装备（可以装备ダンデライオン的装备）
投射武器ブロッグ（完全不受投射武器的伤害）
くじけない心（濒死时SOR、MGR、PRY值上升）
重ねクリティカルI(会心一击时威力因概率而上升,判定回数与级别相关)
专属角色
クラリッサ

职业	武器	防具
アックスバトラー	ポールアーム	ガントレット



职业技能
ヴェポンスイング(用武器发出的冲击波攻击正面三格，只有装备了ポールアーム才能使用)
ヴェポンボルト(远隔攻击,目标位置比使用者越高威力越大,无视飞行 特效）
ディザーム(解除对方武器装备的物理攻击,只有装备了ポールアーム才能使用）
マリスドロウ（吸收使用者周围角色的异常状态，集中到使用者一人身上）
通用技能
オーバーフロウ（每打倒一次敌人技能威力就上升少许）
濒死时AIM上升（濒死状态时AIM上升）
アックスバトラー装备（可以装备アックスバトラー的装备）
迎击の心得（被敌人包围时反击率上升）
アタックアシスト（同伴攻击时，自己也进行追加攻击）
专属角色
フイアース

职业	武器	防具
(1)ヴォーヘッド	剑	ベスト

职业技能

- ハードスマッシュ（高威力物理攻击）
- スマートドライブ（必定命中的物理攻击）
- MPバースト（使用者的MP变为3倍，失败则变为0）
- 装备变更（利用一回合变更装备）

通用技能

- 待机时VP回复（不进行移动时VO回复）
- ブラッドヒート（反击时伤害增加）
- ヴェポンブロック（一定几率免疫普通攻击）
- ヴォーヘッド装备（可以装备ヴォーヘッド的装备）
- ATP+25%（物理攻击力+25%）

备注

全职业中攻击力最高

职业	武器	防具
(2)スペルキャスター	魔导书	指轮

职业技能

- グラッシュ（地属性魔法攻击，移动后使用不可）
- フリーズ（水属性魔法攻击，移动后使用不可）
- ファイア（火属性魔法攻击，移动后使用不可）
- ヴォルテック（风属性魔法攻击，移动后使用不可）

通用技能

- スペルキャスター装备（可以装备スペルキャスター的装备）
- 待机时MP回复（不进行移动时MP回复）
- 濒死时消费MPセーブ（濒死时MP消费减少）
- レジストブロック（一定几率免疫魔法攻击）
- SOR+25%（魔法攻击力+25%）

备注

全职业中魔力最高

职业	武器	防具
(3)ファンタスティカ	ベル	バッジ

职业技能

- スロウダウン（降低目标的RES）
- フイブルマインド（降低目标的MP）
- インヴォーク（使用对象在下回合结束前命中率特技发动率变为100%）
- ラッシュ（移动后不可使用的技能变为可以使用）

通用技能

- ファンタスティカ装备（可以装备ファンタスティカ的装备）
- ゾーンエフィクト（己方AIM・PRY上升，敌方下降）
- アーツサポート（阵形攻击和锁定攻击威力上升）
- 获得PSPアップ（获得PSP上升）
- オブジェアタック（可以破坏障碍物）

备注

破坏障碍物

职业	武器	防具
(4)ガジェッティア	スパナ	エプロン

职业技能

- ミスティク（扩大道具效果范围）

通用技能

- ガジェッティア装备（可以装备ガジェッティア的装备）
- ディセラレイト（在攻击中附加减少对方继续的RES值的效果）
- アイテム効果（道具效果上升）
- アイテム効果范围扩大（对其他人使用道具）
- アイテムキャリアプラス（战斗中可携带道具增值8个）
- ディセラレイト（在攻击中附加减少对方继续的RES值的效果）
- アイテム効果（道具效果上升）
- アイテム効果范围扩大（对其他人使用道具）
- アイテムキャリアプラス（战斗中可携带道具增值8个）

备注

典型的支援型角色

职业	武器	防具	职业技能
(5)セイクリッドセイバー	怀刀	护符	ヒール（给目标加血，加血；量与魔法攻击力相同）
			スティグマ（给与不死系大伤害的魔法，移动后使用不可）
			フラジャイル（使目标的物理防御力和魔法防御力下降50%）
			ターンシフト(交换使用者与目标的回合，使用者下一回合之前RES上升）
			通用技能
			セイクリッドセイバー（可以装备セイクリッドセイバー的装备）
			仲间の危机にRES上升（同伴有危险时RES上升）
			被ダメージ时HP回复（受到攻击时，一定几率回复HP）
			MGR——25%（魔法防御力上升25%）
			エクステンション（单体魔法范围扩大）
			备注
			专克不死系

职业	武器	防具	职业技能
(6)ワンダーシーカー	パチンコ	ブーツ	アナライズ（可以查看对方详细情况）
			ディテクター（可以发现使用者周围的隐藏道具或敌人）
			チェンジ（降目标的HP和MP互换，移动后使用不可）
			イン＆アウト(消耗一回合,将全体的道具和个人的道具进行交换）
			通用技能
			段差对应（延长投射性武器上下方向的射程）
			トドメにギャラゲット（击败敌人时有一定几率获得金钱）
			トドメにアイテムゲット（击败敌人时有一定几率获得道具）
			ワンダーシーカー装备（可以装备ワンダーシーカー的装备）
			移动后アイテムゲット（移动后有一定几率获得道具）
			备注
			赚取金钱的好职业

职业	武器	防具	职业技能
(7)ジェオニックルーラー	手里剑	ジュエル	トランスレイト（在同属性的地域移动）
			リプレイス（交换使用者与目标的位置）
			シャットアウト（禁止目标移动，移动后使用不可）
			レイフィールド(与使用者所处位置属性相同的攻击上升,否则反之）
			通用技能
			レイアタック（付与攻击与所处地形相同的属性）
			移动后HP回复（移动后HP回复）
			ジェオニックルーラー装备(可以装备ジェオニックルーラー的装备）
			移动コスト无视（无视地形差异进行移动）
			仲间の危机に移动力上升（同伴濒死/战斗不能时移动力和攀爬力上升）
			备注
			可以锁定敌人的行动

职业	武器	防具	职业技能
(8)エスコートベッセル	锤	プレートメイル	ベヴィストライク（将比自己重量轻的对手击退一格的物理攻击）
			アラウアンス（将目标HP剩余1的物理攻击）
			フォースフィールド（使用者到下回合为止,不受任何伤害和特殊效果）
			アンプリファイア（使用者下次攻击时威力上升）
			通用技能
			ノックバック无效（不会被击退）
			ZOCエフィクト（降低邻接敌人的移动力）
			DEF+25%（物理防御力+25%）
			エスコートベッセル装备（可以装备エスコートベッセル的装备）
			ディフェンサー（一定几率帮邻接同伴承受单体物理攻击）
			备注
			攻击力高，移动力低

职业	武器	防具	职业技能
(9)アサルトバスター	枪	ヘッドギア	スラストチャージ（直线上的单体物理攻击，距离越远威力越大）
			ソニックブーム（直线上的冲刺攻击，给与左右位置的人伤害，不分敌我）
			ビートステップ（提升移动力和攀爬力）
			HPバースト（使用者的HP变为现有3倍，失败则变为0）
			通用技能
			移动后HP回复（移动后HP回复）
			ペネトレイター（使投射攻击可以贯穿障碍物）
			アサルトバスター装备（可以装备アサルトバスター的装备）
			获得EXPアップ（获得EXP上升）
			MOVプラス（移动力上升）
			备注
			只能直线移动

职业	武器	防具	职业技能
(10)エニグマンサー	杖	ローブ	デバステイト（对周围两格的人进行无属性魔法攻击）
			プロテクト（使目标的物理防御力和魔法防御力上升）
			ディスペル（消除目标设置的附加状态）
			アゲインスト（使目标的魔法成功率下降）
			通用技能
			エニグマンサー装备（可以装备エニグマンサー的装备）
			警戒（将HP提升到濒死的临界点）
			敌味方便别（不给予同伴攻击，敌人不进行回复）
			エンデュランス（使自己所受状态效果延长）
			レビテーション（毒/熔岩地形无效化）
			备注
			后方辅助型角色

职业	武器	防具	职业技能
(11)ストライダー	弓	アミュレット	ラジカルサップ（到下一回合为止，提升使用者RES的物理攻击）
			ダイバーキック（向下方向的物理攻击，高低差越大威力越大）
			メズマライズ（降低使用者周围3格以内的对象的AIM）
			トレースオン（目标每移动一次，使用者便跟随其后）
			通用技能
			リムーブトラップ（发现地上的陷阱，站上去便解除）
			CLMプラス（提升攀爬力）
			ストライダー装备（可以装备ストライダー的装备）
			AIM＋25%（命中率＋25%）
			クリティカル发动率上升（会心一击率提升）
			备注
			RES值高

职业	武器	防具	职业技能
(12)グラブデュエリスト	グラブ	ベルト	バスタースロー（将目标投掷出去的物理攻击）
			シュライクフォール（将目标打到选定的位置，物理攻击）
			シュートアイテム（投掷专用道具攻击敌人）
			リフトアップ（举起同伴，不给予伤害进行移动）
			通用技能
			アクセラレイト（回合结束时RES值随机上升）
			グラブデュエリスト装备（可以装备グラブデュエリスト的装备）
			レッドゾーン（濒死时跳过该回合）
			投射距离プラス（提升投射武器的射程）
			VP＋25%（VP提升25%）
			备注
			投掷敌人这招在有高低差的战场上十分有用

职业	武器	防具
(13)ナイトレイダ-	细剑	マスク

职业技能

- シックスパレット（威力稍小的6连击）
- イノセントブロウ（无视对方状态给与固定伤害）
- MPシフト（将使用者的MP全部分给同伴）
- ブラックアウト（隐身，不会成为被攻击对象，但是会受到范围攻击）

通用技能

- ターン时HP回复（自己的回合开始时回复HP）
- カウンタ-发动率上升（反击发动率上升）
- ナイトレイダ-装备（可以装备ナイトレイダ-的装备）
- イリュ-ジョン（一定几率无视所有伤害）
- RES+25%（RES+25%）

备注

全职业中RES值最大

职业	武器	防具
(14)フェダ-イン	弯刀	曲玉

职业技能

- ディビリテイタ-（一定几率封印对方的概率技能）
- ハイスラッガ-（将回避分配到攻击上提升攻击力，但下回合回避率下降）
- ソ-サルアンカ-（攻击"球"的话可以直接移动到球所在位置，攻击角色可以直接移动到对方身边）
- パッシブスタイル（下回合结束前技能发动率上升，伤害下降）

通用技能

- PRY+25%（回避上升25%）
- アタック时HP回复（攻击时HP回复）
- アタック时MP回复（攻击时MP回复）
- フェダ-イン装备（可以装备フェダ-イン的装备）
- コマンド クリティカル（可以在特技中选择会心一击攻击）

备注

全职业中回避率最高

职业	武器	防具
(15)エミュレ-タ	爆弹	怀中时计

职业技能

- ダウンロ-ド（学会敌方技能并使用）

通用技能

- アクションリプレイ（接近自己或同伴的人重复上一个单体行动）
- タ-ン时MP回复（自己的回合时回复MP）
- エミュレ-タ装备（可以装备エミュレ-タ的装备）
- 弱点属性补正プラス（弱点属性的攻击力上升）
- 消费MPセ-ブ（消耗的MP为原来的75%）

备注

可以利用敌方技能进行攻击

职业	武器	防具
(16)エクスキャバリア	礼仪剑	ス-ツ

职业技能

- タイック（提升目标的RES）
- イントル-ド（放弃一回合，下次可以行动两回合）
- マリスリバ-ス(将自己的异常状态转移给别人，同时自己的物理攻击力上升）
- リメイン（防止一次战斗不能）

通用技能

- 待机时HP回复（原地不动选择待机时HP回复）
- ディストリビュ-ト(打倒敌人时剩余的伤害分给剩余的敌人,给己方回复时也是一样）
- 濒死时RESアップ（濒死状态时RES上升）
- トドメにRES上升（打倒敌人时RES上升）
- エクスキャバリア装备（可以装备エクスキャバリア的装备）

备注

全职业中HP最大

序章

本关只是供玩家熟悉操作用的。我方2人，敌方5人。敌方大将ルバート会中途撤退，不用担心。剩下的小兵皆可秒杀之。

第一章

1-1

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

● 攻关要点：此时オリジナル（特殊技能）选项可以使用了。对方那个Lv3的家伙会使用魔法攻击，HP下降后还会用加血的道具，最好先将其斩杀之。

1-2

胜利条件	启动大门机关或敌全灭
失败条件	我方任意一人阵亡

● 攻关要点：本关开始时只有主角クラリッサ和和小狗，3、4个会合之后フィアナス会带着少妇赶来。机关就是地图上方的高台上的黄色水晶，不要和敌人纠缠过多，让少妇尽快用瞬移特技“ジョウント”去开启机关。如果想将敌人全部击败最好先将敌人中那个Lv12的消灭掉，用三角形的包围站位攻击，可以提升50%的攻击力。过关后少妇ラブライナ加入。（本关有宝箱）

1-3

胜利条件	我方全员到达指定地点
失败条件	我方任意一人阵亡

● 攻关要点：不要妄想从正面突破（当然如果你想利用自己高超的走位慢慢磨死他们也行，只是时间嘛……）。将主角的职业换成ファンタスティカ，可以破坏木桶从地图左侧逃脱。左侧只有两个敌人，攻击力都不强。需要注意的是少妇的移动范围相对较小，有可能被敌人追上，注意保护她。还有更换职业只有所有的装备都会自动解除，别忘了重新装备一下。

此关过后会出现两个自由关卡，在这里可以进行练级，次数不限

1-4

胜利条件	救出九个房子内的居民
失败条件	被敌人发现

● 攻关要点：两个敌人会以逆时针的方向绕大圈侦察，没移动一次会走到一个交差点。他们的视野是贯通的，只能躲在房屋与房屋之间。注意即使敌人该会合停止行动，我们也不能走到他们的实现范围内，否则也会被发现。推荐此关只选用クラリッサ和フィアナス两人，这样比较方便，毕竟人多不一定就是好事啊。

1-4 （2）

胜利条件	所有村民成功逃出或击败敌人ナナサト
失败条件	任意一个村民死亡或我方全灭

● 攻关要点：尽里侧两方分别有两个弓箭兵，最好一上来就先消灭。另外村民中的老头需要特别照顾，他的前进路线很靠近ナナサト，两个攻击就挂了。将少妇ラブライナ的职业换成ガジェッティア，这样就可以加大道具的效果范围。注意此时的效果是部分敌我的，别让敌人也享用我们的道具啊！魔法兵可以先不理会，主力攻击ナナサト，地属性的魔法对其有特效。（本关有宝箱）

此关过后回到浦里ポリアナシャ，在酒馆中和女将エレン对话就可以雇用“渡り鸟”了。之后就可以在菜单中选择“探索”，可以到已出现的地域中任意一个地方，这样就可以找到很多合成用的素材。注意探索是需要花钱的哦。

1-5

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关没什么难度。水中的妖怪几乎攻击无效，需要用火系魔法将4个火柱全部点燃.这样水中的怪物就会上岸。随便将一人的职业换成スペルキャスタ十就可以了。尽量不要在水中攻击怪物。

1-6

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

● 攻关要点：本关最好带上解毒药，再多来几个スペルキャスタ十。一旦掉下水塘就会中毒，此外由于法师的CLM不高，中途的一个柱子上不去，只能从水中过去。到达对面后除了白狗其他的角色是上不去的，所以就需要法师了。最好再带一个ガジェッティア，这样就可以随时为法师加血。（本关有宝箱）

1-7

胜利条件	我方全员到达指定地点或敌全灭
失败条件	99会合之内没有过关或我方一人阵亡

● 攻关要点：还是不要去想什么敌全灭了，本关不用六个人全上，4或5个即可。所有人都从一边走，敌人的防御力较低，不会费太大劲。中间的宝箱最好用少妇的瞬移去拿，拿了就跑，别和那个黄金敌人纠缠。（本关有宝箱）

1-7 (2)

胜利条件	敌全灭
失败条件	レヴィン阵亡

● **攻关要点：** レヴィン这个白痴……。レヴィン这边有4个敌人，其中三个都比较弱，会有一个过来攻击レヴィン，我们就尽量往远处跑，不要靠近中间的隔断，那个靠近的家伙轻松就可以消灭。大部队这边的敌人都比较强，我们战前准备两个法师就可以，然后用两个较强的角色堵住路口，剩下的保护法师，然后法师就可以去消灭レヴィン那边的敌人了。其实只要将レヴィン这边那个强力敌人消灭后剩下了レヴィン自己也可以对付。

1-8

胜利条件	消灭敌人モグヤ
失败条件	己方全灭

● **攻关要点：** 本关初始位置距离目的地有一定距离，所以对角色VP有一定要求。此外，多带几个法师，再带上狗，在モグヤ所处高台的下面让狗直接跳上去，就可以把他引到高台边上，这样以来就可以让法师在下面狂轰，而且他还打不到我们，地属性的魔法比较有效。路上的小兵都够不成威胁。此外最好再带上一个ガジェッティア，这样在法师的VP不够的情况下可以及时为他们加血，有不会浪费攻击机会。（本关有宝箱）

此关通过后会增加4个新职业，分别是ジェオニックルーラー、ワンダーシーカー、エスコートペッセル、サイクリッドセイバー。进入下一个城市，在这里可以购买新武器等装备，在每个地方和有叹号的人对话即可引出新剧情。

1-9

胜利条件	己方全员到达指定地点
失败条件	被敌人发现

● **攻关要点：** 本关只有两个巡逻的敌人，他们之间有视角的死角。要想通过升降台必须先拿到钥匙，钥匙就在左上侧那个敌人巡视的小屋前。本关可用的角色只有两个，把其中一个的职业换成ワンダーシーカー，在那个小屋旁可以发现钥匙的地点。多多注意屏幕右侧的行动顺序表，找好时间差拿到钥匙。然后一个人先把另一个送上二层，然后上去的人再把下面的人送上来。

1-9 (2)

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方任意一人阵亡

● **攻关要点：** 本关共有6个敌人，上面3个可以像切瓜一样的干掉，下面有两个9Lv的，没什么威胁，关键是那个Lv14的，普通攻击只能减他1的生命值，即便围成三角形的阵形也打不了多少血，最好用女主角的サクリファイス这个技能（消耗自己的血攻击对方），带足加血药。之前最好先将那两个9级的干掉。

本关过后就可以进行合成了，快去多多收集素材吧。

1-10

胜利条件	消灭半数敌人（4个）
失败条件	女主角阵亡

● **攻关要点：** 本关没什么难点（这么容易的关卡真不多啊）。减血少的家伙打吧。下方的水晶是用来加MP的，终于可以放心使用特殊技能了！干掉4个杂兵后过关。

1-11

胜利条件	开启机关
失败条件	己方任意一人阵亡

● **攻关要点：** 本关没有敌人，放心大胆的走吧。左边的机关是踩的，站上去选择“待机”，右边的机关需要用魔法攻击。一点也不难。

1-11 (2)

生理条件	全员到达指定位置
失败条件	己方任意一人阵亡

● **攻关要点：** 本关还是没有敌人，我方的两个人分别走左右两条路，先让レヴィン开启左边的第一个机关为フィアース开路，然后就可以看见机关就打。

1-11 (3)

生理条件	全员到达指定位置
失败条件	己方任意一人阵亡

● **攻关要点：** 本关依旧没有敌人，不过有一条激光挡住了去路。先让フィアース踩下右边的机关，左侧会有一条路下降，レヴィン过去开启机关，右侧会有石台升起挡住激光，フィアース再过去开启另一个机关。之后二人走进黄色光圈即可。

1-11 (4)

胜利条件	全员到达指定位置
失败条件	己方任意一人阵亡

● **攻关要点：** 本关有没有敌人呢？没有。但是有一条激光在后面追着我们，激光每回合向前移动一点，碰到了即死！当走到黄色格子上会自动传送到下一个黄色格子，但是传送后若是在该格子上原地

行动就会传送回原来的格子，这样一来激光就会攻击到我们。怎么办呢？把二人的职业都换成可以远程攻击的，但不要是法师，最好是ジオニックルーラー，这样就可以攻击远距离的格子了。需要注意的是ジオニックルーラー不能攻击邻接位置的目标。

1-11 (S)

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方任意一人阵亡

● 攻关要点：终于有敌人了，6个浮游怪物，不过这帮家伙就是一群费柴，轻松灭之。没有什么难度。（本关有宝箱）

1-12

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：河对岸的四个怪物会使用魔法，它们自上到下的属性分别为火、水、风、地，我们就用水、火、地、风的相克魔法消灭它们吧，但是要注意它们也会用同样相克的魔法攻击我们。这边的两个防御较高，合力围攻之。

1-13

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关可以使用锁定合体攻击“ロックオン”。在攻击时选择“ロックオン”，就会以锁定目标的形式结束该回合，之后同伴攻击被锁定目标时就可以发动强力的魔法攻击“コンビネーション”，攻击同一目标的人数越多攻击力就越强。但是被锁定目标一旦行动锁定就会解除。

像犀牛一样的怪物防御很高，单体攻击时只能扣掉它1的生命值，所以一定要围攻，围攻时可以选择是攻击还是锁定，锁定的话就按△键。此外犀牛怪还会“石像”攻击，一旦石化了下一次受到攻击时就会被秒杀，所以还是多带点接触石化的药吧。消灭3只怪物后会出现增援，其中有一只BOSS似的怪物，用合体攻击轻松杀之吧。（本关有宝箱）

1-14

胜利条件	敌全灭
失败条件	敌人进入指定区域 己方全灭

● 攻关要点：敌人中出现了枪兵和忍者，我们可以利用枪兵的“只能直线前进”这个弱点堵住路口。左右两侧的区域会先后出现援军，一定要把路堵好，最好换几个ジオニックルーラー，他们可以在一定回合数内封印敌人的行动。多多利用合体攻击。

1-15

胜利条件	敌全灭
失败条件	ログナー阵亡

● 攻关要点：大部分敌人都在高台上，多换几个セイクリッドセイバー，他的魔法可以对敌人造成大伤害，而且攻击范围也比较大。只剩下一个敌人时四周会出现9个援军。多带点加血药吧，最好让两个セイクリッドセイバー去攻击高台上的敌人，剩下的人在关卡最下边等着援军。这关没什么难点，要有耐心。此外最好别让ログナー冲在前面，当援军出现后连续攻击可吃不消。

本关胜利后ログナー加入，十分强力的角色！

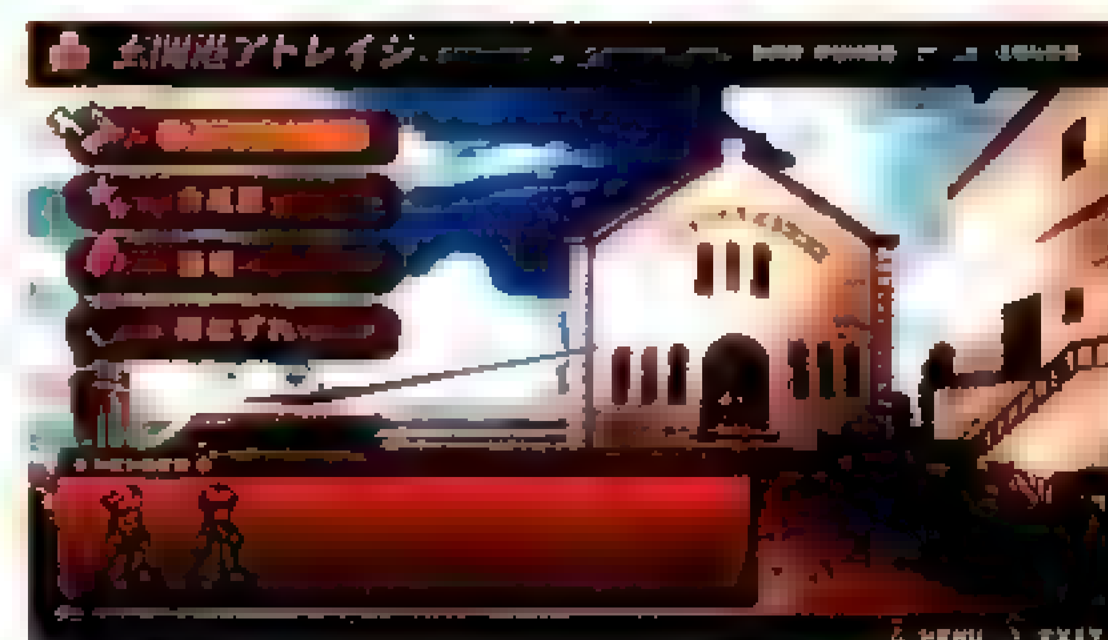
1-16

胜利条件	敌全灭
失败条件	村民任意一人阵亡 己方全灭

● 攻关要点：上方的老头和男性村民会往关卡上方走，所以最好换几个能加血的职业，最好是セイクリッドセイバー，又可以加血又可以魔法攻击，排阵的时候最好把セイクリッドセイバー放在前面向上走，下面的就让其他人去搞定吧。

本关过后第一章结束。

第二章



2-1

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关除了治安队意外还有一个怪物“河伯ヴォジャノーイ”，这家伙会一直呆在水中，它的攻击是定时的，发动攻击时所有在水中的角色（不分敌我）都会受到水属性攻击。进攻时可以不去理会它，只要击败治安队就行，也可以把治安队都引导水中“借刀杀人”。中期敌军会出现4个援军。

2-2

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关高台上的敌人以弓箭兵和低级法师居多，近身战的话胜算很大，但需要踩下机关到高台上去。机关共有3个，最前面的两个需要WGT值高的角色才能踩动。将两个角色职业换成エスコ十トベッセル即可。需要注意的时踩下机关的角色不能离开开关，这样一来高台上只有3个人能去战斗，要平均分配角色。消灭几个敌人后高台下面还会出现5个援军。

2-3

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全面

● 攻关要点：本关中除了フィアナス以外的角色全都中了陷阱，不能够使用特殊技能和魔法，选一些物理攻击力强的角色吧。下方还会出现6个援军。好在敌人都不强，而且有些弱智，加血的时候经常连己方角色也一起“优惠”了，范围攻击时经常连敌方角色也一起“优惠”了。

本关过后会增加4个新职业，分别是アサルトバスタ十、エニグマンサ十、ストライダー、グラブデュエリスト。

2-4

胜利条件	全员到达指定位置 大门开启后敌全灭
失败条件	己方任意一人阵亡 大门开启前消灭任意敌人

● 攻关要点：不能打死敌人……不要下狠手啊，把他们全部打倒濒死状态即可。把3个敌人弄到濒死后就会有剧情，大门就会开启，还有5个援军。现在就可以痛痛快快地杀他们个片甲不留。如果不想战斗的话就全速向大门内侧移动吧。

2-5

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关没有什么特殊的。敌人中铠甲骑士较多，防御力强，最好用魔法攻击。

2-6

胜利条件	击败敌人ア十スカルズ
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：这次敌人出动了机械战警。这家伙的防御力很高，而且有999的生命值，普通攻击费不了他多少血，最好用合体攻击，但是尽量别围住它，否则它会使用超级无敌变态攻击的，一下子会减掉我们每人9999的血啊，也就是秒杀团灭！一定要小心！最好使用几个可以远隔攻击的。

2-7

胜利条件	阻止召唤グラウスヴァイン 敌全灭
失败条件	行动超过60回合 己方全灭

● 攻关要点：阻止召唤グラウスヴァイン就要破坏中间的机器，一共有6个，每个爆炸之后都会造成邻接角色100点固定伤害（不分敌我），所以最好让能够远隔攻击的人去破坏。此外ルバ十ト会在正中间的位置，离他远点。

2-8

胜利条件	阻止召唤グラウスヴァイン 敌全灭
失败条件	行动超过40回合 己方全灭

● 攻关要点：本关敌人众多，攻击力防御力都极强，还会不断出现援军，40回合之内无论敌全灭还是阻止召唤貌似难度极大……没关系，这两年的关键词就是“忽悠”，只要你能最后留一个人抗过40回合就会发生剧情，国王出现！瞬间秒杀所有敌人，然后舍身取义。之后过关。

2-9

胜利条件	全员到达指定位置 敌全灭
失败条件	行动超过99回合 己方任意一人阵亡

● 攻关要点：本关尽量不要和敌人纠缠，向前跑。少妇ラブライナ的瞬移技能ジョウント不错，可以无视障碍物和地形差异。本关最好就让她一个人登场，利用瞬移逃脱，还可以减少己方行动次数，多带点加血药。最后的6个铠甲骑士怎么办？没关系，这些家伙是瞎子，看不见咱们。本关过后少妇ラブライナ被抓走。

2-10

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关的敌人全是怪物，最上方右侧有两个高级别的，不进攻击力防御力高，而且还会放毒，带点加血药吧。这两个家伙可以使用职业グラブデュエリスト的投掷技能“”将它们从高出扔下去，这样就可以秒杀了。剩下的怪物没什么难度。

2-10 (2)

胜利条件	消灭敌人“キングダラスク二世”开启所有机关
失败条件	己方任意一人阵亡 任意一名敌人过桥

● 攻关要点：本关想消灭キングダラスク二世是不太可能了，这家伙有1000以上的生命值，还是跑吧。注意路上那个像犀牛一样的怪物，这家伙的石化可是很厉害的，被石化后很容易被秒杀，最好每个人都带上治疗石化的药和解毒的药。另外机关要在所有同伴都过桥之后再去开启。

Z-11

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● **攻关要点：** 本关不难，虽然敌人众多，但攻击力都较弱。后期还会出现8个援军，多带点加血药什么的。本观念就是耗时间，最好打持久战的准备。

Z-12

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● **攻关要点：** 本关没什么难点，只是敌人数量较多，其中敌人的法师防御力较高，而且会使用范围攻击。

Z-12 (2)

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● **攻关要点：** 本关的敌人全是怪物，猪怪的攻击力、防御力以及生命值都较高，最好远距离进行合体攻击。另外地上有很多的陷阱，只有弓箭手ストライダ十这个职业才能发现，走上去就可以解除，如果其他角色不幸踩到陷阱可是会扣掉大量金钱的。本关也是持久战，最好带上一个能加血的职业。

本关过后会有一个自由关卡。

Z-13

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● **攻关要点：** 本次的敌人全是不死系僵尸，普通攻击消灭它们之后有可能再次复活，最好用职业セイクリッドセイバ十的魔法スティグマ消灭它们。本关3个强攻击力角色陪3个セイクリッドセイバ十比较好。

Z-14

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● **攻关要点：** 本关是在熔岩洞中进行战斗，敌方怪物会使用魔法，最好陪两个法师，选对了相克属性的魔法甚至可以秒杀。注意地上的红色部分，都是熔岩，走上去会掉血。还有不死系的援军出现。

Z-15

胜利条件	开启所有机关
失败条件	行动超过17回合 己方全灭

● **攻关要点：** 本关没有敌人，己方也只有主角クラリッサ一个人，需要用到她的无限距离攻击特性去开启机关。两个连在一起的机关需要用贯穿技能来开启，若是连在一起的机关颜色不同就要先攻击一个改变颜色再贯穿。正中间的那三个不能用贯穿攻击来开启，最前面的在正中间的台子上开启，中间的在左下角的平台上开启。

Z-16

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

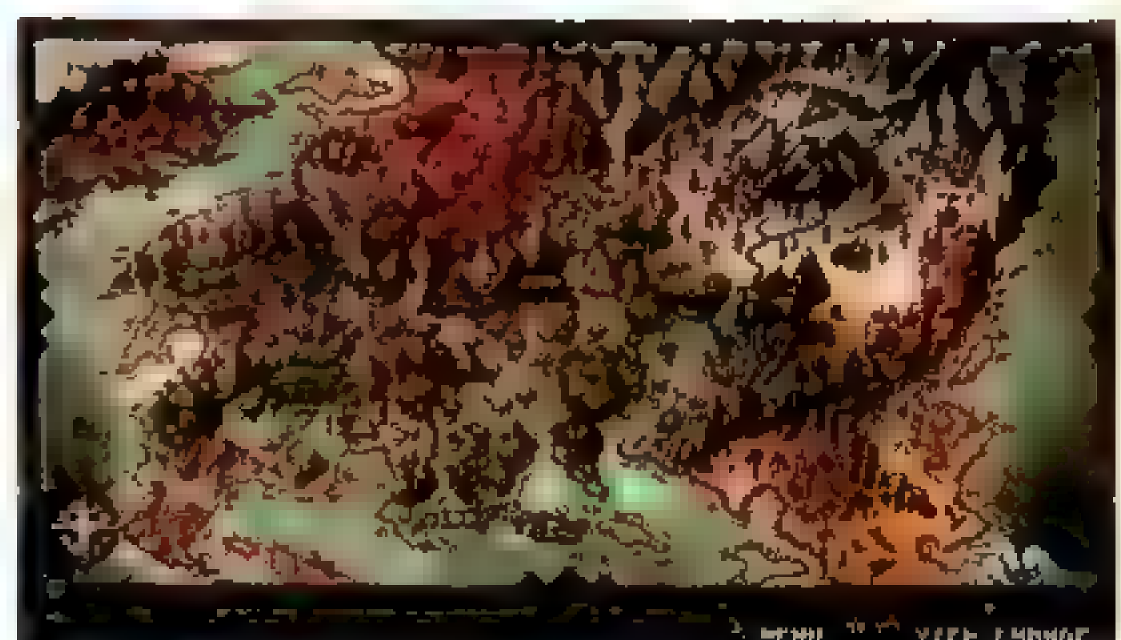
● **攻关要点：** 本关只有主角クラリッサ和公主两个人，而敌人有一大堆……没关系，公主的实力比想象中强得多。一上来先把右边的两个干掉，之后再到那一堆敌人那里去，不要急着向前走，先把近处的敌人消灭，远处的不会过来。

Z-16 (2)

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● **攻关要点：** 本关开始时主角クラリッサ和公主与大部队离得很远，不要硬拼。本关中敌人众多，是持久战，选好装备多带点加血药。后期还有5个援军。尽量不要让己方角色单独行动。本关通过后公主加入。（是个猛女）

第三章



3-1

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● **攻关要点：** 本关中的魔物都比较强，数量也很多。尤其是最高处那个只有一只的怪物，会放毒，别忘了带解毒药。攻击它的时候最好用合体攻击。

3-1 (2)

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● **攻关要点：** 本关的怪物都是全新的，攻击它们时要选好相对属性，否则只能减1的血，或者用合体攻击也不错。右侧的高台最上方和最下方都有陷

阱，用忍者ジュオニックル十ラ十这个职业就能发现。此外这些怪物经常会防毒或是使用"HP最大值低下"的招数，最好每人带一个解毒药和治疗最大HP低下的药。河中和低处平台上的怪物最好都用合体攻击。

3-2

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关只有クラリッサ和公主两个人，8个敌人分布在战场的4个角落，两人最好集中行动，共同消灭敌人。别忘了带治疗最大HP低下和解毒的药。

3-2 (2)

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：キングダラスク三世和黑女人又来了，这两个家伙很强，这次不能只是跑了，用合体技来对付他们。キングダラスク三世会防毒，别忘了带上解毒药。最好把少妇ラブライナ派上场，因为她会复活的技能，所以我们死了也不怕，但是一定要保护少妇的安全。此外职业グラブデュエリスト的投掷技能对キングダラスク三世和黑女人无效。消灭所有小兵后会出现援军。

3-3

胜利条件	消灭敌人チエル
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关只要消灭チエル就行了，所以左边的敌人可以放任不管。注意那个像鸭子一样怪物攻击力很高，如果它靠近了最好先灭掉它。多带点加血药。

3-3 (2)

胜利条件	消灭敌人ヴァイスハイト
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关只有一个敌人，此人攻击力较高，每一下攻击都至少要费一半的血，不过我们人多，用合体技灭之。多带加血药。

3-4

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关中有很多加MP的水晶，多多利用。在高处还有弓箭手，最好速速杀之。铠甲骑士的防御很高，用グラブデュエリスト的投掷技能扔死它们吧。

3-5

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关没什么特别的，杂兵战。尽头有一个重力机关，开启后对我方有力。不过就算不开我们也能赢。不过消灭3个敌人之后会出现援军，其中有几个法师，要尽快消灭。多带加血药。

3-5 (2)

胜利条件	カティナ的HP降为0
失败条件	カティナ死亡或己方全灭

● 攻关要点：降一个人的职业换成ファンタスティカ，用技能フィブルマインド消除カティナ的MP吧。路上的怪物实力不俗，带几个强力角色。カティナ的MP有1008。

3-6

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关的敌人是盗贼。敌我之间有一堵魔法墙，需要エニグマンサ十的技能来接触，每次只能解除一格。对方全部都是魔法攻击，要快速通过魔法墙。或是选几个可以远隔攻击的，但不要用法师，否则魔法会被挡回来攻击自己。

本关过后增加四个新职业，分别是ナイトレイダ十、エミュレ十タ十、フェダ十イン、エクスキャバリア、

3-7

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关的敌人还是盗贼，但是敌人数量一下子变得很多。对方的法师有自动反弹魔法的技能，用物理攻击消灭他们。BOSS每回合都会自动加血，最好用合体技攻击他。

3-8

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关的敌人都是铠甲骑士，攻防都很高。普通攻击效果不大，最好用合体攻击，或者是グラブデュエリスト的投掷技能，尤其从高出往下扔的时候，费血那叫一个爽啊。敌人中红色的家伙有700多点血，最好先把他仍下去打其他的人。

3-9

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：对方的敌人有两种，一种是铠甲骑士，一种是类似忍者的家伙。这些家伙又会放毒又会石化，要小心，多带点解毒和治疗石化的药吧。铠甲兵继续扔死他们。

3-10

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：机器人再次出现了！这会它的实力又提升了一大块，有2498的血。还记得怎么打它吧，远距离合体技，千万别围着它啊，不过就算不围着它它也有可能使用伤害为9999的技能。此外少妇的雷属性攻击也很有效。敌方的法师威力不小，要首先消灭他们。普通敌人还有一定几率复活。这是场持久战。最好先把上面的敌人引下来消灭之后再集中活力攻击机器人。

3-11

胜利条件	全员到达指定位置 敌全灭
失败条件	己方任意一人阵亡

● 攻关要点：本关需要用职业フェダ十イン的技能ソ十サルアンカ来前进。对准对面卯钉似的东西使用ソ十サルアンカ就行。绿色的怪物攻击力不高，但是会封印我们的技能。各各台子之间的高度不同。本关不用多选人，只要两个フェダ十イン再加上两个强力角色就行了，フェダ十イン过去之后再把其他人拉过去，注意不要站在台子边缘上拉，否则被拉的人会直接掉到悬崖下面。

3-11（2）

胜利条件	消灭敌人ヴァイスハイト
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：这个家伙的攻击力不俗，而且还是单挑战！看我们男主角的实力吧！不过ヴァイスハイト每次的攻击造成的伤害是当时血的一半左右，多带点加血药，随时补充。最好用技能ヴェポンスイング攻击他。

3-11（3）

胜利条件	消灭敌人ヴァイスハイト
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：死之商人又出现了！，不过这是最后一次了。他的主要攻击方式就一种，第一回合锁定目标，第二回合进行攻击，而且攻击是贯的，可以直线贯穿5格，不过锁定后我们还可以逃跑，只要在他攻击前移动到攻击范围之外就可以了，己方角色尽量不要站成一列。如果不幸中了可是会被秒杀的，最好带上少妇ラブライナ，进行战斗不能的回复。这样就可以耗死他了。

3-12

胜利条件	消灭敌人ア十スガルズ
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：机器人又出现了，生命力堪比小强啊，而且能力又提升了，有2850的血，不过本关只有它一个。本关的主攻手还是少妇ラブライナ，或者用合体技攻击。最好带上1个エクスキャバリア职业的人，这个职业的技能リメイン可以防止一次战斗不能，就算中了减9999伤害的招数也不会死亡，会留下1的血。此外这个职业加血时可以同时为周围的人加血，虽然加血量不大，但某些时候还是有用的。击败ア十スガルズ后敌人会出现援军，都是机器人，但本关结束。

3-12（2）

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：接上一关，敌人都是机器人，一共12个。少妇ラブライナ继续出击！敌人分布在四个角，我们不要分散去攻击，一个一个的来。要是想尽快解决战斗的话就用职业エスコートベッセル的技能ヘヴィストライク将对方直接打倒悬崖下面去。

3-13

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关的敌人实力都不强，但是地图最上方有一个血为1的怪物，它行动5次之后就会Game Over，所以要尽快上去消灭它。而且怪物旁边还有一个敌人不断地给它加RES，派个移动力强的角色先干掉这只怪物再收拾其他敌人。

3-13（2）

胜利条件	消灭ヴァイスハイト
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：ヴァイスハイト的招数是先锁定再攻击，中招的话就会被秒杀。而且本关中有很多的机器人，不过我们可以利用ヴァイスハイト的贯通招数，如果机器人和我方角色在同一列上的话也会被一同消灭。排上少妇ラブライナ，进行战斗不能的回复。

第四章

4-1

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：还记得之前出现的斗笠三兄弟吗？这次的对手就是他们。这三个家伙的主要攻击方式为：老二トゥルエノ主攻，他的招数是可以将我方角色一击必杀的，老大ジュピア和老三ビエントト则为老二不断使用辅助魔法。所以我们一上来就要赶快消灭老二トゥルエノ，用合体技攻之。还有少妇ラプライナ一定要上场，为我方进行战斗不能的回复。

4-2

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关的BOSS不算很强，我们最好先把杂兵消灭干净。但是本关BOSS在濒死状态时RES值会不断上升，也就是攻击次数会变多，所以我们要用合体技赶快干掉他。多带点加血药。

4-2 (2)

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关敌人较多，而且还会石化，最好带上治疗石化的药。敌人的RES值普遍较高，所以行动次数多，尤其是当我们石化后会被一击必杀。所以我们最好排上RES值高的角色比如职业グラプデュエリスト，他的投掷技很有效，或是能够加RES值的角色，比如职业エクスキャバリア。

4-3

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关的敌人是两只怪物，它们一上来就会向着两个灵点前进，到达灵点后实力会大幅度提升，所以我们最好带上一两个ジオニックルーラー，这样就可以发现灵点的位置。另外最好再带上グラプデュエリスト，因为如果怪物已经到达了灵点我们就可以把它们扔出去。

4-3 (2)

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关中有4只隐身怪物，在隐身状态下就算你看到它们也是不能进行攻击的。所以我们要带上职业ワンダーシーカー，用技能ディテクター进行扫描。扫描出怪物后就尽快消灭它们吧，击败全部怪物后敌人大将就会对我们展开攻击，因该尽快先消灭杂兵，再集中力量消灭大将。

4-4

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：斗笠三兄弟又来了，而且每人还有三个分身。分身的HP只有9，理不理无所谓。不过三兄弟的真身DEF值和MGR值都很高，无论物理攻击还是法攻击都很难造成伤害。不过真身的HP值较低，我们带上几个职业ナイトレイダー，用他的技能イノセントブロウ可以对真身造成较大伤害。

4-5

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：ルパート又出现了。他会带领手下快速向关卡中央前进。我们应该集中力量消灭ルパート。胜利后获得武器イスケンデルベイ(公主专用)。

4-6

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关的敌人都是怪物，还有キングダラスク三世，别忘了带解毒药和治疗石化的药。此外还会出现3个援军。

4-6 (2)

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：非常简单的一关，敌人一上来就全部混乱，胡乱打一气，部分敌我。我们就等着坐收渔翁之利吧。不过我们最好移动出敌人的圈子，在外面进行攻击。

4-6 (3)

胜利条件	将所有敌人的HP降至20%以下
失败条件	击败任意一名敌人 己方全灭

● 攻关要点：这关有点难，一不小心失手把对方打死了就会Game Over。不过对方都是铠甲骑士，防御力较高，所以攻击前最好先看看对方的血，预测好了再攻击。挡敌人的血全部降至20%以下之后就会停止攻击。

4-7

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关中有出现了不死系的僵尸，用职业セイクリッドセイバー的技能スティグマ消灭它们便不会再生。BOSSシャルトルーズ会使用やるせない的状态魔法，中了这招我们就不能使用特殊技能了，多带点治疗やるせない的药吧。

4-7 (2)

胜利条件	将所有敌人的HP降至20%以下
失败条件	击败任意一名敌人 己方全灭

● 攻关要点：本关的敌人和4　6（3）的一样，不过他们的攻击力变强了，而且有两个敌人血只有200左右，最好先对付血高的敌人再来对付这两个人。敌方大将アイゼン还会使用范围攻击。

4-8

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：隐身怪物又出现了，别忘了带上职业ワンダーシーカー。其他的战斗方式没有变化。

4-8（2）

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关是场持久战。敌人大将会在沙漠中移动，而且周围的怪物还会给它加血，我们要先消灭周围的小兵。BOSS一到沙漠中就会胡乱移动，我们最好围住它，把它围在边上进行合体攻击。

4-9

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：斗笠三兄弟再次现身，而且还有分身。他们三个人会使用合体攻击，可以秒杀我方任意一名角色。一上来ビエント和ジュピア离我方较近，最好先合力把他们击败。

4-9（2）

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：这三兄弟的小强性能不比那个机器人差，不过这是最后一战了。他们没有分身，，不会合体攻击，但是每击败一个人之后剩下的人的能力就会大幅提升，剩下最后一个人的时候简直是……所以我们最好平均攻击，把他们都先打倒濒死状态，然后再用范围攻击一并杀之。推荐职业エニグマンサー。

4-10

胜利条件	将カティナ的MP降至0
失败条件	カティナ死亡 己方全灭

● 攻关要点：和上次与カティナ的战斗一样，派上职业ファンタスティカ，用技能フィブルマインド消除カティナ的MP。不过这次カティナ会进行魔法攻击，而且威力不俗，最好先把杂兵消灭干净。

4-10（2）

胜利条件	消灭恐怖の守护兽?
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关只要消灭守护兽就可以了，不过它的行动速度很快，而且还会大威力的魔法攻击。好在普通攻击也可以对其造成伤害。多带点加血药。

4-11

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：BOSSシャルトルーズ每次受到攻击都会召唤出不死系的僵尸，对付僵尸就用职业セイクリッドセイバー的技能スティグマ。此外BOSS还会吸收HP和MP，我们最好集中力量先灭シャルトルーズ再去理会其他杂兵。

4-11（2）

胜利条件	开启所有机关
失败条件	己方任意一人阵亡

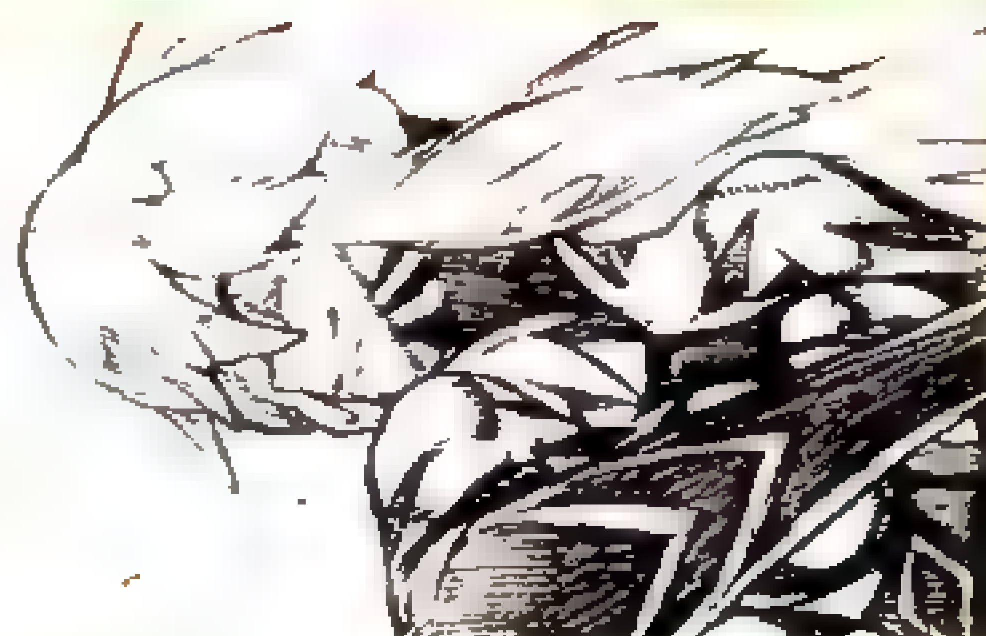
● 攻关要点：本关没有敌人。先让两个人踩住第一层开关传送其余人上二层；然后用火属性魔法攻击左边的火炬，三个人踩住第二层的开关将最后一个人传送到最上层，击打左边木桶后的开关，再用水属性魔法扑灭右边的火炬。多带几个法师吧。

4-11（3）

胜利条件	消灭シャルトルーズ
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关中シャルトルーズ不会召唤不死系僵尸，但是会使用全屏魔法，中了魔法后不仅减血还会导致“病气”状态，在病气状态下我们不能回复HP，所以多带点治疗病气状态的药。战斗后期シャルトルーズ回合僵尸相互攻击，我们最好利用这一点把他锁定在僵尸群里。

Epilogue



Epilogue-1

胜利条件	消灭ヴァイスハイト
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关中アースガルス会和ヴァイスハイト一同出现，他们的攻击方式和以前一样。不过ヴァイスハイト的锁定贯穿必杀无法对同一段差之外的人造成伤害。所以我们最好用职业グラブデュエリスト先将ヴァイスハイト扔下去，专心消灭アースガルス之后再去干掉ヴァイスハイト。别忘了带上少妇。

Epilogue-2

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关的敌人都是些变异的怪物，这些家伙会使用各种特殊状态的攻击方式，还会各种防御方式，不过他们的HP较低，我们多带点治疗异常状态的药然后用合体技干掉他们即可。

Epilogue-3

胜利条件	消灭恐怖の灾厄兽
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：本关的怪物能力较强，攻防比较平均，不过集中力量对付它也没什么难的。关键是要先将周围的杂兵消灭，它们会给灾厄兽加血。

Epilogue-4

胜利条件	消灭カティナ
失败条件	己方全灭

● 攻关要点：最终BOSS出现了！没想到就是公主的妹妹。她的能力及其强大，会进行激光攻击，我

方角色尽量不要站成一列，否则会被一同攻击到。此外她的DEF值MGR值会不断转换，这对我们的攻击方式有很大影响。时刻注意她的数值变化，如果DEF值高的话就用魔法攻击，MGR值高的话就用物理攻击。此外，她还有几个十分无赖的招数：

1、召唤杂兵，这个没什么，可以轻松消灭之

2、回复1000的HP，要知道减少她1000的血要费多大劲啊！

3、受到伤害时随机转移所在地点，这样以来我们很难连续对其造成伤害。

4、完全防御。这个招数最最无赖。当カティナ进入这个状态后不会进行任何行动，但是我们的攻击会回复她的HP。解除方法为连续锁定她10次。

本作可以说是一款绝赞的S RPG大作，厂商的诚意十足，游戏中不仅职业丰富，道具，武器以及防具等物品也是应有尽有。本作可以说完全体现了战略游戏的真谛，在游戏中我们决定胜败的不仅仅是角色的级别，能力也是十分重要的，不同的关卡，不同的敌人都需要相应的职业或能力来对应，很多时候一味的猛攻猛打不会有什么好的效果。

音乐方面厂商下的功底也是十足，在野外大家可以听到悠扬的音乐，在战斗中则会出现激昂的摇滚，玩家听着这样动感十足的音乐一定会感觉身临其境。

战斗方面做得绝赞！关卡中的机关，敌人都需要我们用心去考虑如何应对，拥有高级的武器不代表胜利，如何走位，如何排阵，无一不考验着玩家的动脑能力。

本作的耐玩度也是值得称道的，共5章，主线流程关卡加起来就要将近100关，再加上自由关卡，就算玩家挂上金手指也要玩上相当长的一段时间。此外本作中还有探索素材，合成道具的设定，这样以来要想拿到极品道具可就要再费上一番功夫了。

如果一定要说本作有什么不尽如人意的地方，可能就是游戏的难度了，说实话，本作真不是一般的难，很多关卡如果在战前不做好充分的准备的话只能重新开始，而且战斗进行中也需要玩家时时考虑时时观察，稍有疏忽就会全军覆灭。相信很多玩家都对此深有体会，不过有难度才好玩，战略游戏饭们一定不会错过的。

总的来说笔者个人觉得这是今年最好的S RPG游戏之一了，无论那个方面都没有什么瑕疵，在如此炎热的夏季能够玩到这么一款倾力大作，也可以缓解一下热浪的冲击了，而且以本作的素质而言，绝对可以成为一个新的热门系列，期待制作公司能够推出同样高素质的续作。

1997年1月底在PS平台发售的《最终幻想Ⅶ（FFⅦ）》，创下了全世界1100万套的销售记录。作为以《FFⅦ》的故事为主轴，在各种平台展开的FFⅦ衍生系列第4弹,本作以动作RPG的形式在PSP平台登场。游戏以在《FFⅦ》中就暗示其存在的影之主人公扎克斯为中心展开，除了在FFⅦ衍生系列中登场的各种各样的角色之外，具有重要作用的新角色也会出现。他们的故事以超出想像的情节交织在一起，FFⅦ衍生系列中最古老的过去，至今没有被提及的《FFⅦ》残留之谜也会在本作里解明。

PSP | Square Enix | 2007年9月13日 | A・RPG | 1人/5040日元 | 危机核心 最终幻想Ⅶ | 256KB

CRISIS CORE FINAL FANTASY.VII

关联作品	对应平台	类型	发售日	备注
最终幻想Ⅶ（FFⅦ）	PS	RPG	1997/01/31	衍生系列的原点
最终幻想Ⅶ 降临之子（FFⅦAC）	DVD	影片	2005/09/14	FFⅦ两年后
危机前夕 最终幻想Ⅶ（BCFFⅦ）	手机	RPG	2004/09/24	FFⅦ六年前
危机核心 最终幻想Ⅶ（CCFFⅦ）	PSP	A・RPG	2007/09/13	紧接在FFⅦ之前
地狱犬的挽歌 最终幻想Ⅶ（DCFFⅦ）	PS2	FPS	2006/01/26	FFⅦAC一年后

角色介绍

扎克斯・菲尔（Zack Fair）

故事的男主角，艾莉丝的初恋情人。

扎克斯原本是神罗军队的2级战士，性格乐天开朗，是想到什么就会去做什么的行动派。在游戏中盘晋升为1级战士后，结识了FFⅦ的主人公克劳德。但在5年前尼布尔海姆事件后，和克劳德一起被想掩人耳目的神罗公司抓起来作为宝条的实验品；最后为了救神志不清的克劳德带着他成功出逃，却被神罗的追兵枪杀，死在魔晃都市米德加附近的荒野上。

艾莉丝・盖恩斯巴勒（Aerith Gainsborough）

故事的女主角，贫民街的卖花少女，星球上唯一仅存的古代种（赛特拉）末裔。虽然背负沉重的宿命，身份特殊从小就被神罗公司严密监视，却始终保持着活泼开朗的性格，这与她文静的外表不太相符。

扎克斯是艾莉丝的初恋男友，在米德加盛开着珍奇花朵的教堂中两人命运般地邂逅了。由于杰诺娃细胞的作用，使得FFⅦ里克劳德的举止行为像极了扎克斯，艾莉丝能从他身上找到些许扎克斯的影

子，这也是她后来主动接近克劳德的原因之一。

克劳德·斯特莱夫
(Cloud Strife)

FF Ⅶ的男主角，蒂法的青梅竹马。

7年前，为了得到心仪女孩的重视，为了跟软弱的自己彻底说再见，克劳德离开家乡尼布尔海姆去神罗参军。两年过去了，他仍然是刚入伍时的警备兵，成为像英雄萨菲罗斯那样战士的梦想变成了一纸空谈。游戏里，与扎克斯一同执行任务的过程中两人成为了朋友，改变了克劳德的一生，并在FF Ⅶ中成为了拯救星球的英雄。

萨菲罗斯（Sephiroth）

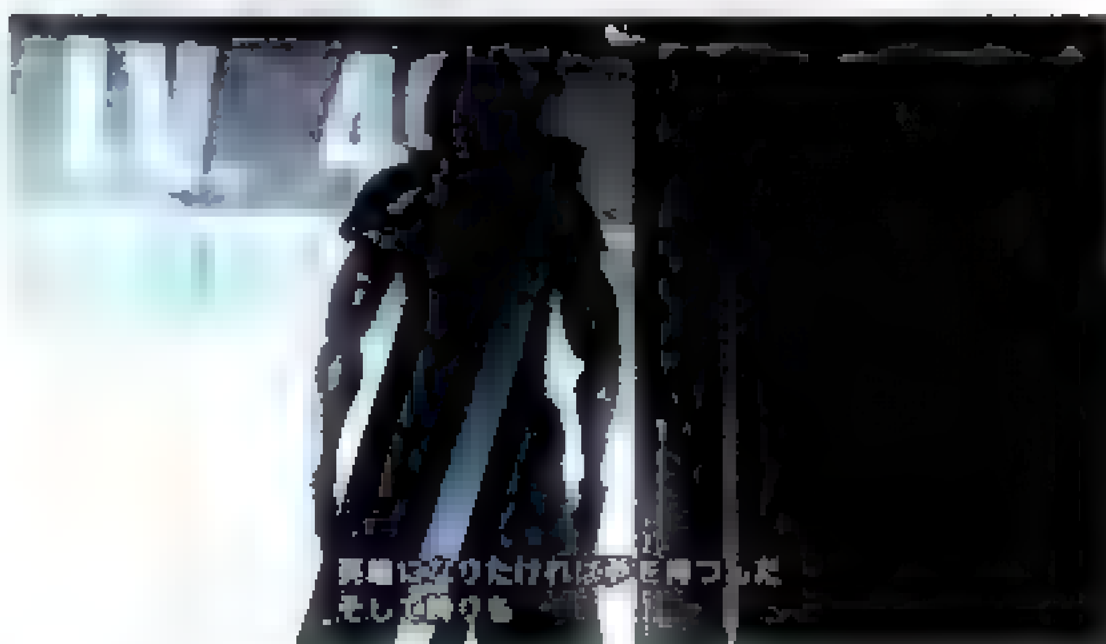
神罗有史以来的最强战士，被称作传说中的英雄。

5年前，萨菲罗斯在尼布尔海姆执行调查废弃魔晃炉的任务时，亲眼见到被魔晃浸泡的人类后对自己的身世抱有了疑问。他查阅了大量的文献资料，结果知晓自己并非人类的后代而是杰诺瓦计划的产物，由于文献资料有误，他将杰诺瓦、古代种（赛特拉）误认为是同一种生物。从此萨菲罗斯开始憎恨人类，发誓要将本来属于古代种的星球从人类的手中夺回来。

安杰尔·修雷
(Angeal Hewley)

经常与扎克斯并肩行动的1级战士。为人性格耿直，与同是1级战士的萨菲罗斯及杰奈希斯有着良好的合作关系。

虽然身上一直带着破坏剑不过却很少见他使用，是传授给扎克斯战斗经验的指导战士。



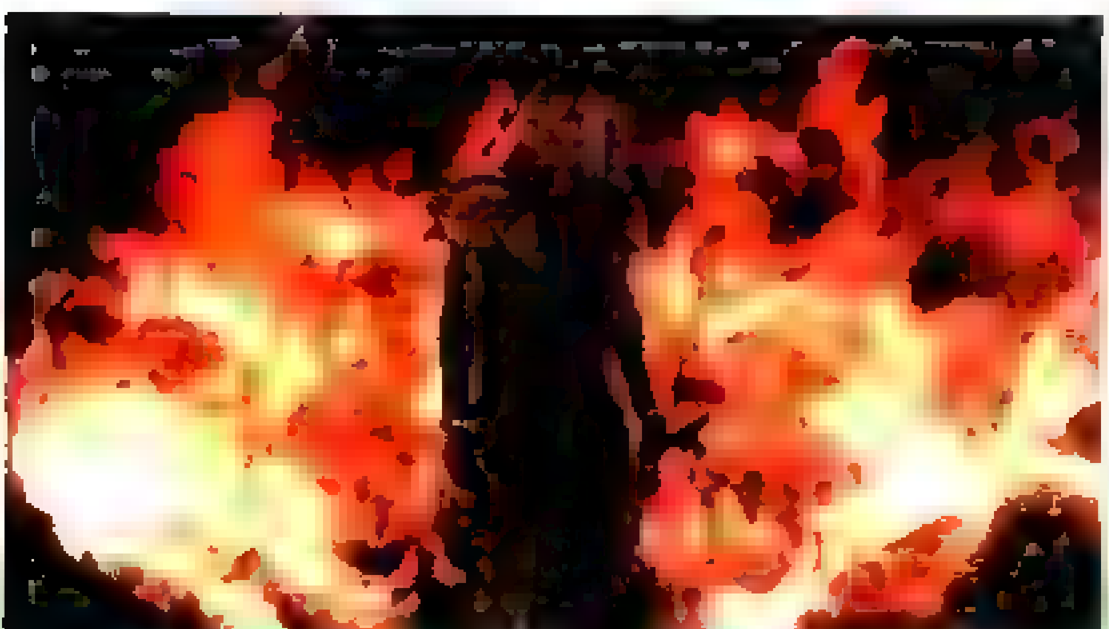
杰奈希斯（Genesis）

神罗军队的1级战士，醉心于文学，尤其喜爱读叙事诗《LOVELESS》。与安杰尔和萨菲罗斯两人之间的朋友关系不同，他一直把萨菲罗斯视为竞争对手。

在神罗对五台的战役中失去行踪，之后下落不明。

希丝妮（Cissnei）

在孤儿院里被抚养长大的少女。塔克斯发现了她的潜在能力，因而收纳为组织的一员，从小就接



受严格的教育和训练。

以史上最年轻身份加入进塔克斯的这一记录，直到现在都没有被人打破。

曾（Tseng）

神罗公司总务部调查课（俗称塔克斯）的队长，主要从事保护重要人员以及谍报活动等工作，一直在暗地里如同影子般存在地执行任务。

话不算多，很忠于自己的职务。在游戏初期与扎克斯一同调查有关杰奈希斯的失踪事件。

基本操作

按键	说明
方向键、类比摇杆	控制移动
○	确认
×	取消
△	防御
□	回避
R	往右切换
L	往左切换
SELECT	无用
START	暂停

在地图上遇敌进入战斗后，光标会自动锁定到扎克斯面对方向的敌人身上，但不能自己切换目标，只能靠不停地跑位来实现这一点。需要注意的是，防御和回避这两个指令都是消耗AP的动作，AP为0时无法防御和回避。另外，一直向屏幕外跑的话可以从战斗中逃跑，不过Boss战无法脱离。

系统详解

基础参数（パラメ⊠タ）

HP——降为0的时候扎克斯不能继续战斗，游戏结束。

MP——咏唱魔法是需要消耗MP的，MP不足的时候魔法指令将会无法使用。

AP——使用技能是需要消耗AP的，防御和回避也是需要消耗AP的，AP不足的时候技能指令将

会无法使用。

SP——战士点数（Soldier Point），是让D.M.W轮盘旋转的原动力。SP变为0的话D.M.W轮盘就会停止转动，扎克斯的成长也会停止，随着游戏的进行会增加使D.M.W轮盘转动之外的使用方法。SP可以通过D.M.W轮盘转出数字的结果和打倒怪物来积攒。

异常状态（ステ⊠タス异常）

战斗中会出现很多状态的变化，以下几种是不利的状态。其中“毒（どく）”、“沉默（ちんもく）”以及“诅咒（カ⊠ズ）”的效果在战斗之后仍然会持续，要尽快用万能药治疗。

どく	HP不断减少
ちんもく	无法使用魔法
カーズ	D.M.W轮盘停止转动
グロッキ	一定时间内无法控制行动
ストップ	一定时间内无法动弹

状态变化（ステ⊠タス变化）

以下为战斗中的有利状态：

がまん	不会受到伤害硬直
バリア	受到物理攻击伤害减半
マバリア	受到魔法攻击伤害减半
リジェネ	HP徐徐回复
リレイズ	复活，战斗结束后也有效
クリティカル	攻击必然会心一击
MP・AP消费0	不会消耗MP和AP
物理・魔法无效	不会受到物理和魔法攻击的伤害
无敌	不会受到任何伤害

D.M.W（数字精感波动）

本作的战斗方式引入了一种叫做“D.M.W”的轮盘系统。当在地图上遇敌进入战斗时，画面左上角的D.M.W轮盘就会开始不停转动，之后人物头像以“左→右→中”的次序停下，如果左右头像人物相同则会直接进入大轮盘；如果左右头像不同，左上方的小轮盘则会在转出3个头像后继续转出数字。不同的数字会导致不同的效果，回忆片段的出现与否和转出最后人物头像的概率有关。

在菜单里的“D.M.W”一栏可以看到每个角色的“达成率”，也就是扎克斯回想出该人的多少片段，按下△键能察看有关技能的发动次数。

77★	进入不会消耗AP和MP的状态
7★7	进入物理伤害无效状态
★77	进入魔法伤害无效状态
7★★	进入不会消耗AP的状态
★7★	进入不会消耗MP的状态
★★7	进入がまん状态
777	进入无敌状态
666	进入クリティカル状态
555	进入物理伤害无效状态
444	进入不会消耗AP的状态
333	进入魔法伤害无效状态
222	进入不会消耗MP的状态
111	进入无敌状态

(★表示任意数字)

极限技（リミットブレイク）

在战斗中D.M.W两边的人物头像相同的话就会进入大轮盘画面，这个时候再转出3个相同角色头像的话就会发动极限技。老虎机上方的极限槽变红则进入大轮盘画面的概率提高，人物头像的概率在反映出扎克斯心中的映像时会变得更高。角色头像的种类随着游戏的进行而自然增加，到后期也有通过召唤兽和道具来增加的情况。

成长升级（レベルアップ）

在大轮盘画面中如果转出777的话扎克斯就会升级，而转出两个同样数字的话该数字所对应位置装备的魔石也会升级。虽然转出3个同样的数字会一口气连升两级，但是如果数字所对应的位置没有装备任何魔石，或者魔石已经满级的话则什么都不会发生。

其它说明

商店（ショップ）

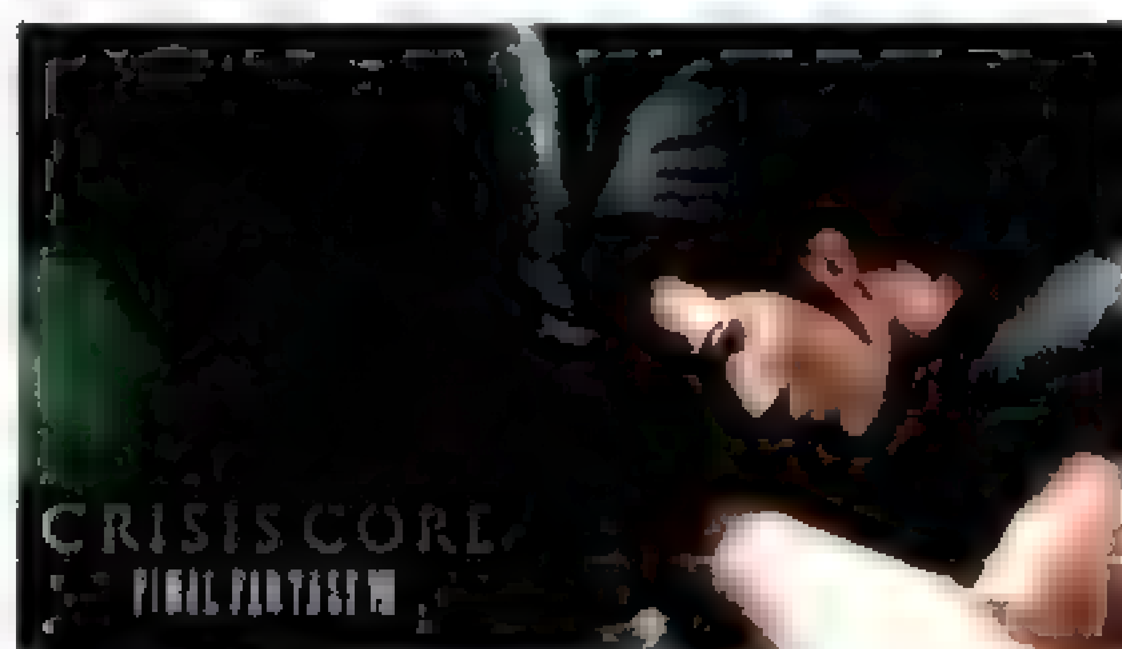
道具、饰品和魔石不仅可以在战斗及宝箱中得到，还可以在商店里买到。商店具有通贩功能，在

菜单里选择商店一项则无论在哪里都能购买到商品。商店的种类会随着获得的商店地址不断增加。

名称	效果
ポーション	HP回复(小)
ハイポーション	HP回复(中)
エクスポーション	HP回复(大)
エーテル	MP回复
ソーマ	AP回复
万能药	全异常状态回复
エリクサ	HP・MP・AP与全异常状态回复
フェニックスの尾	附加苏生状态

任务（ミッション）

所谓任务，就是与主线剧情无关的战斗，觉得等级不足或者想练习战斗技巧的时候可以去打任务。参加任务的方法是在记录点通过菜单选择任务参加，打倒地图中的Boss就会完成，之后会回到之前的记录点；碰触到移动范围之外或者在菜单中选择中止就会放弃该任务。满足各种条件还会增加一系列新的任务。



流程攻略

序章 抱有梦想

●开场CG过后，与伪装成神罗警备兵的五台士兵战斗。

●Boss战：ベヒーモス

这只经常在FF系列后期出现的强大怪物居然是第1个Boss，只是实力大不如前。和刚才的杂兵战一样，主要是用来熟悉战斗的进行方式，多利用回避滚到Boss身后再攻击的话每次都是会心一击。轻松获胜后萨菲罗斯出现，原来这只是一场模拟实战的训练。

●去任务面板登录个人资料，然后在记录点完成第一个任务“神罗军　基本训练”。

●调查补给箱得到HP+10%的饰品“ブロンズバングル”，跟安杰尔交谈执行对五台的作战。

●在山道中一路前行抵达五台的正门，这里要

注意位于城墙上面的敌人只能用魔法才能攻击到。

●“タンブリン要塞攻略战！”开始，清理掉沿途出现的杂兵后来到中央庭院。

●调查记录点附近的雕像与3名五台精英战斗，全部击倒后得到“圣灵药”，进入对面的斗技场。

●Boss战：金刚坊ウ図＋金刚坊タイ

这里第一次出现了无法做出回避动作的敌方必杀技，伤害值在150左右。战术思想还是跟前回一样，绕到背后采取会心一击，注意回复便不难获胜。

●护卫战士总管至安全地带后返回安杰尔处。

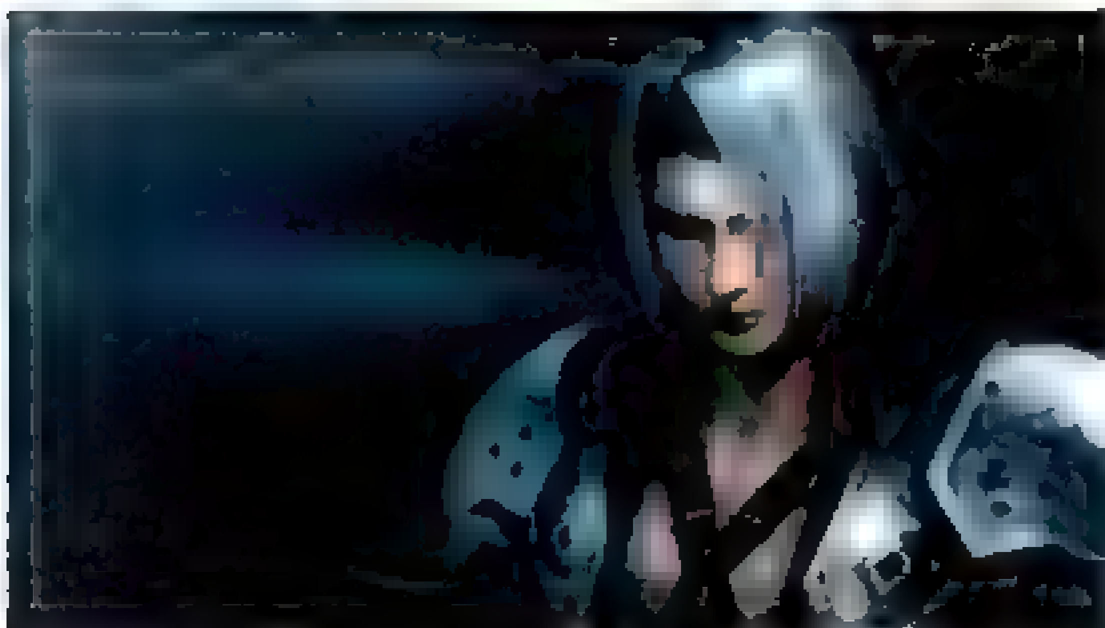
●Boss战：イフリ図ト

FF系列招牌的炎属性召唤兽伊夫里特，成名绝招“地狱的火炎”威力强横，要及时回复。弱点是冰属性，拉远距离咏唱暴雪魔法的战术比较保险。

第二章 不会背叛我的

●调查补给箱得到雷魔石“サンダ図”后可以去8番街逛逛，这里有不少分支任务都很有趣。在喷水广场往南走还可以看到3名同人女，她们正在为1级战士当中谁的人气最高而争执不下。(>v<)

●从左侧返回神罗大厦，乘电梯去往战士层（ソルジャ図フロア）的情报室（ブリ図フィングル図ム）见曾，向安杰尔的故乡バノ図ラ村出发。



●苹果农园内一路直行抵达中央广场。

●Boss战：ガ図ドスパイダ図

机械系兵器的弱点都是雷属性，此战没什么难度。

●来到村子里，进入记录点右边的民家。

●在地图右上的悬崖跟曾对话，潜入农场深处的仓库。

●向下来到尽头的房间，发现失踪的杰奈希斯，却被安杰尔阻止。

●脱出仓库时有一个迷你小游戏，在炮弹尚未变成红色前按○键即可斩断，之后会根据成功斩断炮弹的回数给予相应的时限及奖励。

●进入安杰尔的家，他的母亲自杀身亡。

●Boss战：バハム図ト

FF系列强大召唤兽的形象代言龙王巴哈姆特，招牌必杀技“百万核融（メガフレア）”无视防御，伤害值可达到500左右，要多加注意回复。当它飞至屏幕边缘的时候就只能采取魔法攻击，或者专心回避等它落入场地内再集中攻击。

第三章 我们才不是怪物

●战争结束，神罗官方对外界宣称1级战士安杰尔和杰奈希斯殉职。

●接到来电前往司令室，扎克斯晋升为1级战士。

●换上1级战士装后回到司令室，神罗大厦遭到入侵。

●乘电梯下去最底层，途中可以在49层帮忙驱逐敌人。

●来到8番街上协助塔克斯清理杂兵。

●Boss战：Gイレイサ図

这个杰奈希斯的复制品比较强悍，连打的必杀技无法回避很麻烦，好在其HP不多不难对付。

●在5号魔晃炉内打开3个开关进入房间，调查3份资料后跟萨菲罗斯对话。

●一路追赶博士来到内部的空阔处。

●Boss战：パイルマシン＋カッタ図マシン＋ショットマシン

3台在FFⅦ中出现过的神罗防卫用机器，善用雷魔法采取各个击破的战术。

第四章 天使的愿望只有一个

●在教堂被艾莉丝唤醒，一起出门。

●观光贫民街，进入右边的市场触发钱包被偷事件，与小女孩、两个店主和艾莉丝分别对话，取回钱包。

●两人来到公园进行第一次约会。

●扎克斯接到总部的来电，一个人从饰品店旁的出口返回神罗大厦。

●通过高速公路上的4场连续战，在67层一路向前经电梯来到上层。

●Boss战：バハム図ト・烈

龙王巴哈姆特的强化版，全身被金黄色的光芒所笼罩。无视防御的必杀技“エクサフレア”伤害值高达1300左右，要随时保持HP全满的状态，其它的攻击都能够安全回避掉。

第五章 大家都去了哪里…

●来到教堂门口，曾告知扎克斯艾莉丝不在里面。

●直升机失事坠落在モデオ溪谷，扎克斯独自一人潜入进秘密基地。

●乘右侧的电梯向下，杰奈希斯跳下魔晃炉。

●Boss战：ジェネシス

杰奈希斯本体的实力果然不可小觑，必杀技“漆黑の舞”是给予MP的伤害，还附加诅咒的异常状态。他会使用物理防御和魔法防御的魔法，这时要尽快冲上前去打消其咏唱状态，否则接下来将陷入苦战。

●一路追赶博士来到废屋2楼的大厅，在门口看见克劳德和曾负伤。

●Boss战：アンジ図ルペナンス

与怪物融合的安杰尔实习比较强劲，必杀技“憤怒の解放”伤害值近1800，很容易被秒杀。推荐一直处于物理屏障和魔法屏障的双重保护之下来减轻伤害，回避掉通常攻击后再伺机进行反击的战术较为稳妥。

第六章 决不放弃战斗的荣耀

●阳光海岸的休假，泳装的扎克斯顺手把敞篷伞当作武器收拾杂兵。

●抵达朱农港，乘电梯上去后一路打开门追赶博士。

●Boss战：ジェネラルタンク

这台战车的装甲相当厚，还会发射不少支援飞行器进行干扰，全灭后没过一会又会射出。所以只要保留一两台支援飞行器在场上不用去管，剩下的工作就是集中攻击战车本体了。

●防卫朱农港的任务只要有一台战车侵入即结束，根据击破战车的数量给予奖励。

●Boss战：ガ図ドスコ図ピオン

FF Ⅶ中出现的第1个Boss，雷魔法对机械类敌人有特效。其它的地方还是跟以前一样，没什么难度的一场战斗。

第七章 杰奈希斯真的死了吗

●来到教堂，协助艾莉丝制作花车。

●4种材料的位置：“中古品の工具”在切换区域的出口附近，“ふるびた木材”在5番街饰品店的旁边调查选择“セブンスヘブン”，“车轮（くびれたタイヤ）”在8番街上面区域跟站在汽车前的人对话，“参考书（ワゴンの作り方）”就在教堂前拾到的神罗兵头盔里面。

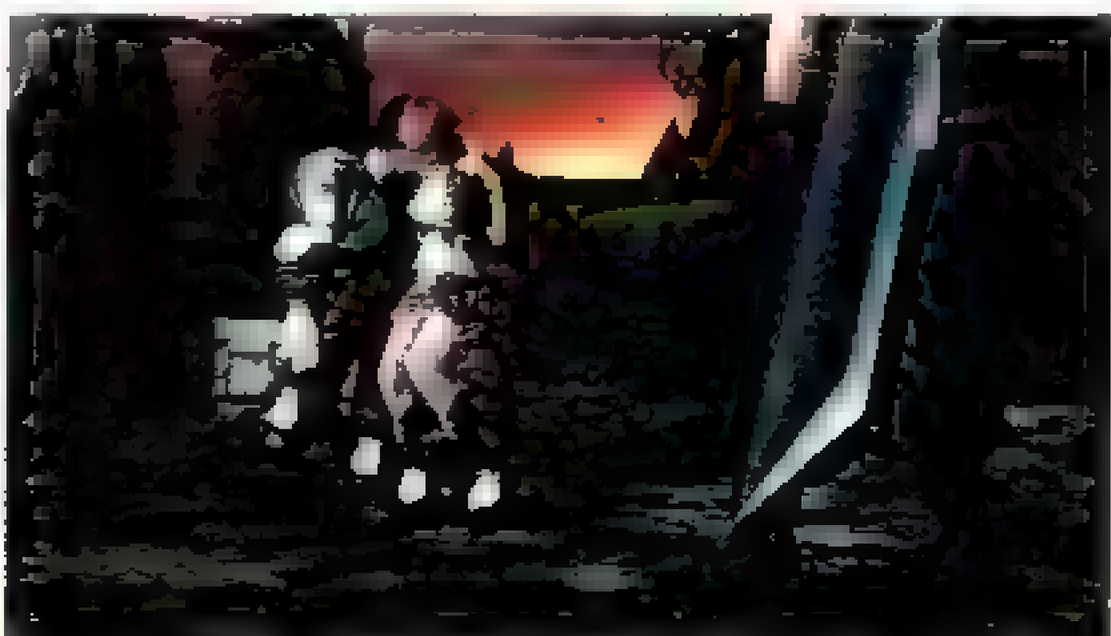
●扎克斯推销鲜花时又被总部的来电打断，返回神罗大厦选择第一项出发。

第八章 也许我会放弃神罗的吧

●终于来到克劳德和蒂法的家乡尼布尔海姆，上宿屋2楼。

●第2天登上尼布尔山调查废弃魔晃炉的内部，之后护送搀扶着克劳德的蒂法两人回村。

●扎克斯独自前往神罗别墅，从2楼右侧房间的通道进入地下室。



●尽头处看见萨菲罗斯不眠不休地查阅文献资料，返回。

●7天后发生尼布尔海姆事件，带法为报弑父之仇只身一人来到废弃魔晃炉的内部。

●Boss战：セフィロス

萨菲罗斯两连战，异常得艰难。特别要注意他的招牌必杀技“无心天使”会令扎克斯的HP降为1（4块巨型魔石没有被击破的情况下不会使用这招?），推荐一直处于物理屏障和HP徐徐回复的保护下与其周旋。第二场战斗要善用回避来速战速决，被逼入边缘的话就会直接game over。

第九章 我知道了，会再见面的

●4年后扎克斯醒来，调查被打倒在地的研究员获得“橱柜的钥匙（タンスのカギ）”。

●搀扶着克劳德离开地下室来到村子中。这里的连续3场战斗也要速战速决，否则克劳德会被神罗兵带走。

●返回神罗别墅，在2楼休息房间的隔壁橱柜

里找到1级战士装给克劳德换上。

●夜晚，扎克斯带着克劳德脱出尼布尔海姆。

●尼布尔山道，进行狙击手迷你游戏，之后会根据敌人逃跑数的多少给予相应奖励。

●Boss战：Gエリミネ☒タ☒

神罗追击用兵器，普通攻击附加吸收HP的效果，伤害值约1000左右。这场战斗经常会发动D.M.W轮盘，而且回想片段也很多，总得来说难度不算大。

●乘上希丝妮提供的摩托车继续逃亡，一路前行来到扎克斯的家乡贡加加村。

●Boss战：ホランダ☒

博士的状态攻击非常讨厌，建议装备防沉默和毒状态的饰品，保持HP在1800以上便不难取胜。劣化博士的HP也异常得多，要做好长期消耗战的心理准备。

最终章 我们是英雄

●来到安杰尔故乡バノ☒ラ村的遗迹，选择跳

下去。（注意：一旦跳下去便无法返回）

●在审判之渊找到4块女神的魔石。

●在忘却之湖找到剩下的3块女神魔石。

●在诀别之扉把7块魔石都放置上去。

●Boss战：Gレジレサイド

攻击力非常高，三连高级雷魔法造成的伤害值将近3000，有被秒杀的可能；回避到其身后会比较安全，记得一定要处于魔法屏障的保护下。

●获胜后向深处前进，选择第一项。

●最终Boss战：ジェネシスアバタ☒

杰奈希斯两连战，不断召唤出来的杂兵极为缠人，推荐用高级雷魔法优先解决掉再集中攻击Boss的本体，不过要注意名为“オ☒バ☒ドライブ”的必杀技会把扎克斯的MP和AP降为0，不用吝惜地使用圣灵药吧。

第2场是单挑战，杰奈希斯受到伤害后的反击很强劲，慎用近身型的连续攻击，保持一定的距离咏唱魔法可以让他屈死。

通关特典

读取通关后进度，2周目能够继承1周目的部分要素。

【继承的要素】

● 人物状态 包括人物等级和具体数值

● 普通道具，召唤道具、设计图、齿轮等特殊道具不能继承

● 魔石 包括魔石等级

● 金钱

● DMW达成率 但是DMW内容不技能
● 游戏时间

【不能继承的要素】

● 特殊道具
● 习得的DMW内容
● 任务
● 邮件
● 魔石和饰品的装备数量
● 商店的状态

D.M.W一览

角色	必杀技	效果	入手方法
萨菲罗斯	八刀一闪	单体物理攻击	初期拥有
安吉尔	ハードラッシュ	随机物理攻击	初期拥有
曾	エアストライク	全体物理攻击	第3章剧情自动获得
希丝妮	ラッキ-スタ	极限槽爆发+一定时间物理攻击必定会心一击	第4章剧情自动获得
艾莉丝	愈しの波动	一定时间无敌+全异常状态恢复+参数上限翻倍	第5章剧情自动获得
克劳德	メテオショット	全体攻击	第6章剧情自动获得
杰奈希斯	アポカリプス	全体魔法攻击	第6章剧情自动获得
伊夫里特	地狱の火炎	全体炎属性攻击	完成任务“再战！イフリ-ト”
巴哈姆特	メガフレア	全体无属性攻击，无视防御	完成任务“强敌！バハム-ト”
巴哈姆特·烈	エクサフレア	全体无属性攻击，无视防御	完成任务“お宝情报 その6”
奥丁	斩铁剑	全体即死攻击	完成任务“强大！谜のマテリア”
菲尼克斯	转生の炎	全体炎属性攻击+战斗不能时自动复活	爬上尼布尔海姆给水塔获得
魔法壶	アイテム强夺	随机获得物品	任务“マスタ-トンベリ登场！”中可以遇到一种魔法壶形状的敌人，按照提示依次使用ジャンプ→ファイラ→グラビデ→回转攻击，之后D.M.W会追加魔法壶
陆行鸟	チョコボキック	全体物理攻击	任务“谜のメ-ル その1”地图中的宝箱
仙人掌	针千本	全体固定伤害的攻击	完成任务“发见·サボテンダ ”
顿贝利	杀意の一击	单体物理攻击	完成任务“マスタ-トンベリ登场！”
凯特·西	勇气百倍！	物理&魔法攻击无效化+不消费MP&AP	任务“谜のメ ル その3”地图中的宝箱
莫古利	モ-グリパワ	装备中的魔石等级上升	任务“谜のメ-ル その4”地图中的宝箱

饰品一览

饰品有着各种各样的特点，但并不会增加战斗中的指令。强力的饰品几乎全部都是在分支任务中取得，包括参数突破和伤害界限突破之类。不过不推荐初期就想办法入手，会大大降低主线剧情的难度和乐趣。

饰品名称	装备作用
ブロンズバングル	HP+10%
アイアンバングル	HP+20%

チタンバングル	HP+30%
カーボンバングル	HP+40%
プラチナバングル	HP+50%
铜の腕轮	MP+20%
银の腕轮	MP+40%、沉默状态防御
金の腕轮	MP+60%、沉默状态防御
ルーンの腕轮	MP+80%、沉默状态防御
ミスリルの腕轮	MP+100%、沉默状态防御
チョコボの腕轮	AP+20%
山チョコボの腕轮	AP+40%、麻痹状态防御
川チョコボの腕轮	AP+60%、麻痹状态防御
海チョコボの腕轮	AP+80%、麻痹状态防御
空チョコボの腕轮	AP+100%、麻痹状态防御
リストバンド	力+5
パワーリスト	力+10
ハイパーリスト	力+20
カイザーナックル	力+30
防弾チョッキ	体力+30
神罗保式防具	体力+40
神罗安式防具	体力+60
神罗安式防具改	体力+80
イヤリング	魔力+5
サークレット	魔力+10
ヒュプノクラウン	魔力+20
ロイヤルクラウン	魔力+30
アミュレット	精神+30
タリスマン	精神+40
タロットカード	精神+60
クリスタルオーブ	精神+80
マッスルベルト	力・体力+5
チャンプベルト	力・体力+10、毒状态防御
ブラックベルト	力・体力+20、毒・诅咒状态防御
ミスリルの小手	力・魔力+5
ダイヤの小手	力・魔力+10、沉默状态防御
クリスタルの小手	力・魔力+20、毒・沉默状态防御
フオースブレス	魔力・精神+5
ダイヤブレス	魔力・精神+10、毒状态防御
クリスタルブレス	魔力・精神+20、毒・诅咒状态防御
フォウスロット	体力・精神+5
ミステイール	体力・精神+10、沉默状态防御
エイジスの腕轮	体力・精神+20、沉默・麻痹状态防御
お守り	运+100
炎の指轮	MP+10%、力・魔力+5、炎属性攻击
炎の腕轮	MP+10%、体力・精神+5、炎属性减半
火炎の腕轮	MP+20%、炎属性无效
烈火の腕轮	MP+30%、炎属性吸收
冰の指轮	MP+10%、力・魔力+5、冰属性攻击
冰の腕轮	MP+10%、体力・精神+5、冰属性减半
冷气の腕轮	MP+20%、冰属性无效
O光の腕轮	MP+30%、冰属性吸收
雷の指轮	MP+10%、力・魔力+5、雷属性攻击
雷の腕轮	MP+10%、体力・精神+5、雷属性减半
雷鸣の腕轮	MP+20%、雷属性无效
天雷の腕轮	MP+30%、雷伤害吸收
ドラゴンの腕轮	MP+40%、体力+5、精神+15、全属性减半
エスコートガ　ド	MP+50%、体力+5、精神+20、全属性无效
ウイザードブレス	MP+60%、体力+5、精神+25、全属性吸收
属性剑	MP+50%、力・魔力+10、全属性攻击
死の冲击	力+5、体力+10、攻击附加即死状态
毒の冲击	力+3、体力+5、攻击附加毒状态
沉默の冲击	力+3、体力+5、攻击附加沉默状态
停止の冲击	力+5、体力+10、攻击附加停止状态
ショックの冲击	力+5、体力+10、攻击附加麻痹状态
セーフティビット	精神+30、即死防御
星のペンダント	精神+20、毒状态防御
ホワイトケープ	精神+20、沉默状态防御
魔よけのおふだ	精神+20、诅咒状态防御
ハチマキ	精神+20、麻痹状态防御
エルメスのくつ	精神+20、停止状态防御
真珠のネックレス	精神+20、毒・沉默状态防御
リボン	即死以外的异常状态防御
スーパーリボン	全异常状态完全防御
咒いの指轮	HP・MP・AP+10%、力・体力・魔力・精神・运+10、永久诅咒状态
月の腕轮	精神+10、永久物理屏障状态
光の腕轮	精神+10、永久魔法屏障状态
守りの指轮	精神+20、永久屏障状态
妖精の指轮	精神+20、永久HP徐徐回复状态
ねじりハチマキ	HP+5%、永久不会硬直状态
スナイパーアイ	永久会心一击状态
高级腕时计	运+10、获得金钱翻倍
ジュエルリング	运+20、获得物品翻倍

モグのお守り	运+5、偷盗或掉落的道具必是稀有品
盗賊の小手	偷盗必定成功
医术の心得	自动使用恢复剂
羽根つき帽子	参数上限3倍
怒りの指輪	自动反击
パワードスーツ	HP+100%、MP・AP-50%、力・体力+100、魔力・精神-50
エネルギースーツ	HP・AP-50%、MP+100%、力・体力-50、魔力・精神+100
金のかみかざり	MP限界突破
黑头巾	AP限界突破
ソウルオブサマサ	MP消费0
月桂树の冠	AP消费0
マジックマスタ	HP-50%、MP+50%、AP-100%、力・体力-100、魔力・精神+100、MP消费0
黑装束	HP+100、MP-100%、AP+50%、力・体力+100、魔力・精神-100、AP消费0
アダマンバングル	HP限界突破
インビンシブル	伤害限界突破
ザイドリッツ	力・体力・魔力・精神+100、全属性减半
源氏の兜	MP・AP消费0
源氏の小手	伤害限界突破、永久会心一击状态
ゴッドスレイヤ	HP・MP・AP+100%、力・体力・魔力・精神・运+50、全限界突破
平家の魂	全知全能、永久诅咒状态

魔石一览

装备的魔石会在战斗中出现对应的指令，战斗中的指令顺序与装备时的顺序是一致的。魔石也有着等级和参数，等级提升之后效果和参数都会提升，然而并不会像FFⅦ里的那样练满后会自动分裂出一块新的魔石。

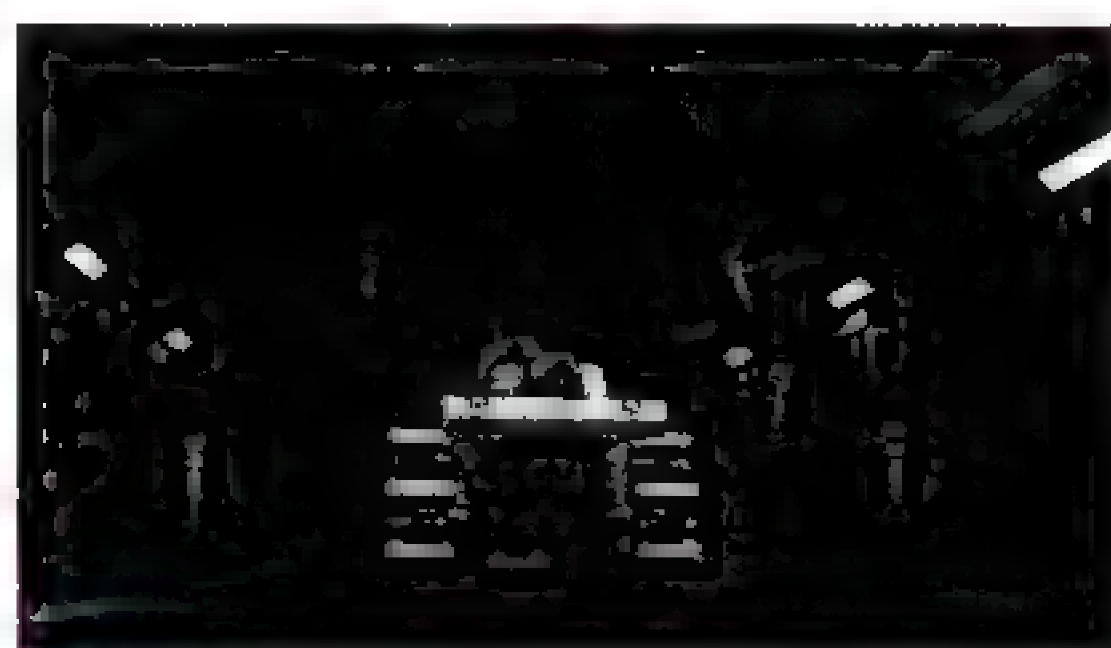
● 魔法系

魔石名称	消耗MP	效果说明
ファイア	6	炎属性初级魔法
ファイラ	14	炎属性中级魔法
ファイガ	32	炎属性高级魔法
ダークファイア	8	暗黑炎属性初级魔法附加异常状态
ダークファイラ	20	暗黑炎属性中级魔法附加异常状态
ダークファイガ	38	暗黑炎属性高级魔法附加异常状态
ヘルファイガ	52	地狱炎属性上位魔法
3连ファイア	68	3连发炎属性初级魔法
ブリザド	6	冰属性初级魔法
ブリザラ	14	冰属性中级魔法
ブリザガ	32	冰属性高级魔法
ダークブリザド	8	暗黑冰属性初级魔法附加异常状态
ダークブリザラ	20	暗黑冰属性中级魔法附加异常状态
ダークブリザガ	38	暗黑冰属性高级魔法附加异常状态
ヘルブリザガ	52	地狱冰属性上位魔法
サンダ	6	雷属性初级魔法
サンダラ	14	雷属性中级魔法
サンダガ	32	雷属性高级魔法
ダークサンダ	8	暗黑雷属性初级魔法附加异常状态
ダークサンダラ	20	暗黑雷属性中级魔法附加异常状态
ダークサンダガ	38	暗黑雷属性高级魔法附加异常状态
ヘルサンダガ	52	地狱雷属性上位魔法
3连サンダガ	64	3方向雷属性初级魔法
クエイク	58	地属性范围魔法，对空中的敌人无效
ドレイン	16	HP少量吸收
ドレイラ	30	HP中量吸收
ドレイガ	55	HP大量吸收
アスピル	0	MP少量吸收
アスピガ	0	MP大量吸收
ポイズン	5	给敌人赋予毒状态
サイレス	2	给敌人赋予沉默状态
ストップ	8	给敌人赋予停止状态
グラビデ	22	重力属性魔法，将HP削减1、4
グラビガ	40	重力属性魔法，将HP削减1、2
デス	18	给敌人赋予即死状态
フレア	77	无属性核融魔法
エナジ	33	能量弹魔法
アルテマ	99	无属性全屏魔法

ケアル	4	HP小回复
ケアルラ	10	HP中回复
ケアルガ	26	HP大回复
フルケア	64	HP全回复
リジエネ	7	HP徐徐回复
エスナ	12	解除所有异常状态
デスペル	10	解除全部魔法状态
バリア	16	一定时间内受到的物理伤害减半
マバリア	16	一定时间内受到的魔法伤害减半
ウォ ル	42	一定时间内受到的所有伤害减半

● 指令系

魔石名称	消耗AP	效果说明
パワ-アタック	4	一定几率出现会心一击
急所斩り	6	必定出现会心一击
回转攻击	8	旋转两圈的攻击
回转攻击・改	22	强力旋转的攻击
ポイズンタ-ン	16	旋转攻击中附加异常状态
ストップタ-ン	16	旋转攻击中附加异常状态
デスタ ン	20	旋转攻击中附加异常状态
ジャンプ	24	跳跃攻击
ハイジャンプ	38	跳跃范围攻击
スカイポイズン	32	跳跃范围攻击附加异常状态
スカイサイレス	32	跳跃范围攻击附加异常状态
死のジャンプ	48	跳跃范围攻击附加异常状态
スカイドレイン	64	跳跃攻击的同时吸收HP
パワ-ドレイン	16	吸收HP的强力攻击
パワ-アスピル	6	吸收MP的强力攻击
暗黑	0	消耗自身HP的强力攻击
爆裂剑	12	攻击的同时赋予爆发效果
ふきとばし	12	吹飞攻击
サイレス剑	6	攻击的同时赋予沉默状态
ポイズン剑	6	攻击的同时赋予毒状态
死の剑	8	攻击的同时赋予即死状态
ストップ剑	8	攻击的同时赋予停止状态
デスペル剑	8	攻击的同时解除魔法状态
ドレイン剑	8	攻击的同时吸收HP
アスピル剑	8	攻击的同时吸收MP
魔法剑ファイア	8	初级炎属性攻击
魔法剑ファイラ	16	中级炎属性攻击
魔法剑ファイガ	32	高级炎属性攻击
魔法剑ブリザド	8	初级冰属性攻击
魔法剑ブリザラ	16	中级冰属性攻击
魔法剑ブリザガ	32	高级冰属性攻击
魔法剑サンダ	8	初级雷属性攻击
魔法剑サンダラ	16	中级雷属性攻击
魔法剑サンダガ	32	高级雷属性攻击
盗む	0	偷盗敌人身上的物品
ぶんどる	0	攻击的同时进行偷盗
钱投げ	0	消费金钱的攻击
铁拳パンチ	10	使用铁拳攻击敌人
ゴブリンパンチ	10	使用哥布林之拳攻击敌人
ハンマ パンチ	99	消费AP攻击敌人
マジカルパンチ	0	消费MP攻击敌人
すてみパンチ	0	消费HP攻击敌人



● 独立系

魔石名称	效果说明
HPアップ	HP上升（魔石等级×10）%
HPアップ改	HP上升（魔石等级×20）%
HPアップ改贰	HP上升（魔石等级×30）%
MPアップ	MP上升（魔石等级×10）%
MPアップ改	MP上升（魔石等级×20）%
MPアップ改贰	MP上升（魔石等级×30）%
APアップ	AP上升（魔石等级×10）%
APアップ改	AP上升（魔石等级×20）%
APアップ改贰	AP上升（魔石等级×30）%
力アップ	力量上升（魔石等级×1）
力アップ改	力量上升（魔石等级×2）
力アップ改贰	力量上升（魔石等级×3）
体力アップ	体力上升（魔石等级×1）
体力アップ改	体力上升（魔石等级×2）
体力アップ改贰	体力上升（魔石等级×3）
魔力アップ	魔力上升（魔石等级×1）
魔力アップ改	魔力上升（魔石等级×2）
魔力アップ改贰	魔力上升（魔石等级×3）
精神アップ	精神上升（魔石等级×1）
精神アップ改	精神上升（魔石等级×2）
精神アップ改贰	精神上升（魔石等级×3）
ダッシュ	将按△键的防御变更为疾走
れんぞくま	连续咏唱两回魔法
アイテム达人	使用物品时效果上升

● 召唤系

魔石名称	效果说明
八刀一闪	D.M W转出萨菲罗斯的几率增加
ハ　ドラッシュ	D.M.W转出安杰尔的几率增加
エアストライク	D.M.W转出普的几率增加
ラッキ　スタ	D M W转出希丝妮的几率增加
いやしの波动	D.M.W转出艾莉丝的几率增加
メテオショット	D.M.W转出克劳德的几率增加
アポカリプス	D M.W转出杰奈希斯的几率增加
地狱の火炎	D.M.W转出伊夫里特的几率增加
メガフレア	D.M.W转出巴哈姆特的几率增加
斩铁剑	D M.W转出奥丁的几率增加
エクサフレア	DMW转出巴哈姆特・烈的几率增加
转生の炎	D.M.W转出菲尼克斯的几率增加
チョコボキック	D.M.W转出陆行鸟的几率增加
针千本	D.M.W转出仙人掌的几率增加
杀意の一击	D.M W转出顿贝利的几率增加
勇气百倍!	D.M.W转出凯特・西的几率增加
モ　グリパワ	D.M.W转出莫古利的几率增加
アイテム强夺	D.M W转出魔法罐的几率增加

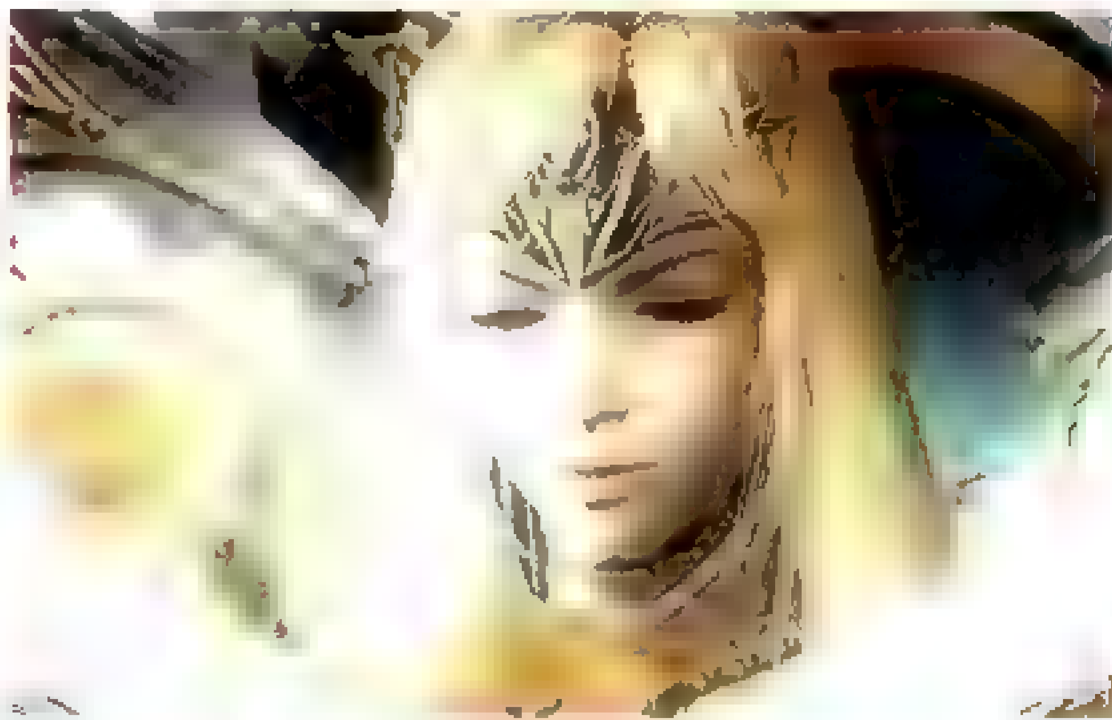
● 支援系

魔石名称	效果说明
ライブラ	查看敌方资料
ステ　タス攻击	附加装备魔石状态的攻击
ステ　タス防御	附加装备魔石状态的防御
属性攻击	附加装备魔石属性的攻击
属性防御	附加装备魔石属性的防御
SPタ　ボ攻击	消费SP提升物理攻击
SPタ　ボ魔法	消费SP提升魔法攻击
SPタ　ボ	消费SP提升所有攻击
SPバリア	消费SP减轻所受伤害
SPマスタ	消费SP提升攻击+减轻伤害

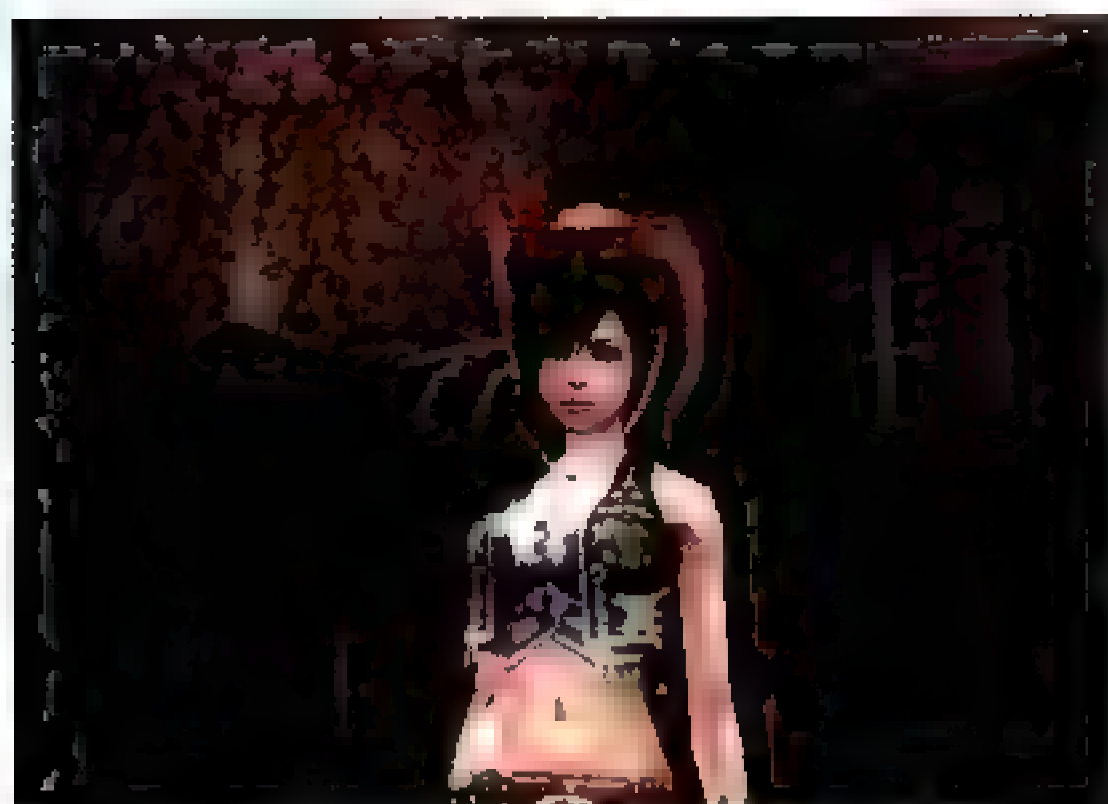
● 魔石合成

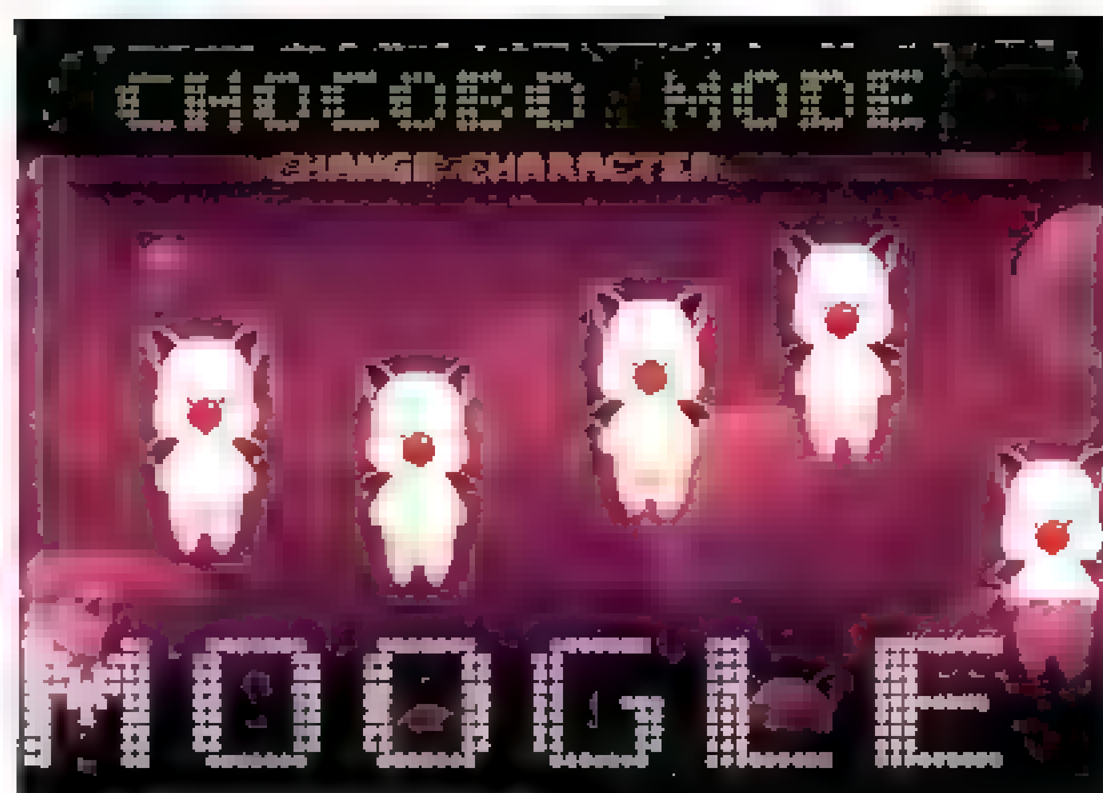
将两个魔石融合可以得到一个新的魔石，合出来新魔石的能力受两个原魔石的影响。同种魔石融合会得到能力更高，并且带有参数提升效果的魔石，不同种类的魔石组合有时会产生新的种类的魔石。素材魔石的等级越高，得到更强力的魔石的可能性就越高。

合成是需要消耗SP的。随着合出来的魔石的能力不同所需的SP也不同，SP不足时无法合成。另外，在后期进行魔石合成时还可以使用道具，不过规律还有待判明。



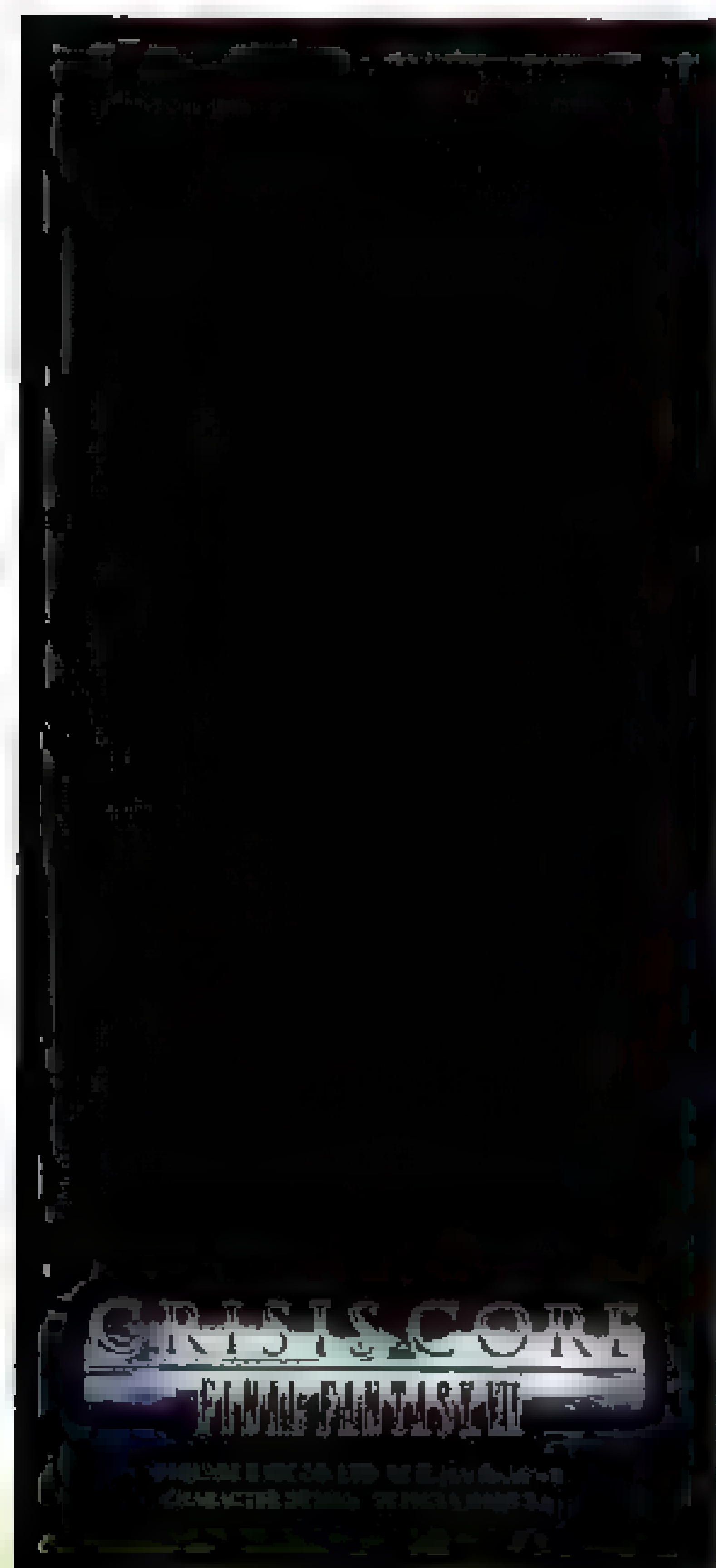
合成结果	素材魔石1	素材魔石2
ファイラ	ブリザド(M)	サンダ　(M)
ブリザラ	サンダ　(M)	ファイア(M)
サンダラ	ファイア(M)	ブリザド(M)
ファイガ	ブリザラ(M)	サンダラ(M)
ブリザガ	サンダラ(M)	ファイラ(M)
サンダガ	ファイラ(M)	ブリザラ(M)
ダ　クファイア	ポイズン・毒の剑・ エスナ・サイレス・ デスペル	ファイア
ダ　クブリザド		ブリザド
ダ　クサンダ		サンダ
ダ　クファイラ		ファイラ
ダ　クブリザラ		ブリザラ
ダ　クサンダラ		サンダラ
ダ　クファイガ		ファイガ
ダ　クブリザラ		ブリザガ





ダ　クサンダラ		サンダガ
ファイア	ブリザド	サンダ
ブリザド	サンダ	ファイア
サンダ	ファイア	ブリザド
ファイラ	ブリザラ	サンダラ
ブリザラ	サンダラ	ファイラ
サンダラ	ファイラ	ブリザラ
ファイガ	ブリザガ	サンダガ
ブリザガ	サンダガ	ファイガ
サンダガ	ファイガ	ブリザガ
ドレイラ	ドレイン・アスピル	ファイガ・ブリザガ・サンダガ ダ　クファイガ・ダ　クブリザガ・ダ　クサンダガ
アスピガ	ドレイラ	リジェネ(M)・ケアルガ(M)・回転攻击(M)・急所斩り(M)・ライブラ(M)・ステ　タス防御(M)
ドレイガ	アスピガ	
デスペル	ライブラ(M)	エスナ
デスペル	ポイズン	バリア・ステ　タス防御(M)
デスペル	HPアップ	サイレス
サイレス	ポイズン	グラビデ・ライブラ(M)
ストップ	ストップ剑	MPアップ
ケアルラ	ケアル(M)	HPアップ・MPアップ・体力アップ ファイア・ブリザド・サンダ サイレス
リジェネ	ケアル(M) HPアップ(M)	HPアップ(M) ケアルラ
エスナ	HPアップ(M)	サイレス・デスペル
エスナ	ポイズン	マバリア
エスナ	ダ　クファイア・ダ クブリザド・ダ　クサンダ	HPアップ
ケアルガ	HPアップ(M)・ライブラ(M)	ケアルラ(M)・リジェネ
バリア	ファイア・ブリザド・サンダ	HPアップ・体力アップ
マバリア	ファイラ・ブリザラ・サンダラ	HPアップ・体力アップ・精神アップ改
マバリア	ケアル(M)、ライブラ(M) HPアップ(M)	バリア グラビデ
魔法剑ファイア	回转攻击	ファイア
魔法剑ブリザド	パワ　アタック	ブリザド
魔法剑サンダ	ジャンプ	サンダ
爆裂剑		暗黑

魔法剣ファイラ	急所斬り	ファイア ファイラ
魔法剣サンダラ		サンダ サンダラ
魔法剣ブリザラ		ブリザド ブリザラ
魔法剣ファイガ	[redacted]	ファイア ファイラ
魔法剣サンダガ		サンダ サンダラ
魔法剣ブリザガ		ブリザド ブリザラ
サイレス剣	急所斬り 回転攻击 パワ　アタック	サイレス ポイズン
ポイズン剣	ジャンプ	ポイズン
ドレイン剣	アスピル	急所斬り 回転攻击
死の剣	爆裂剣	ポイズン サイレス ポイスン剣 サイレス剣
パワ　ドレイン	[redacted]	アスピル ドレイラ
属性防御	ステ　タス防御	バリア・マバリア

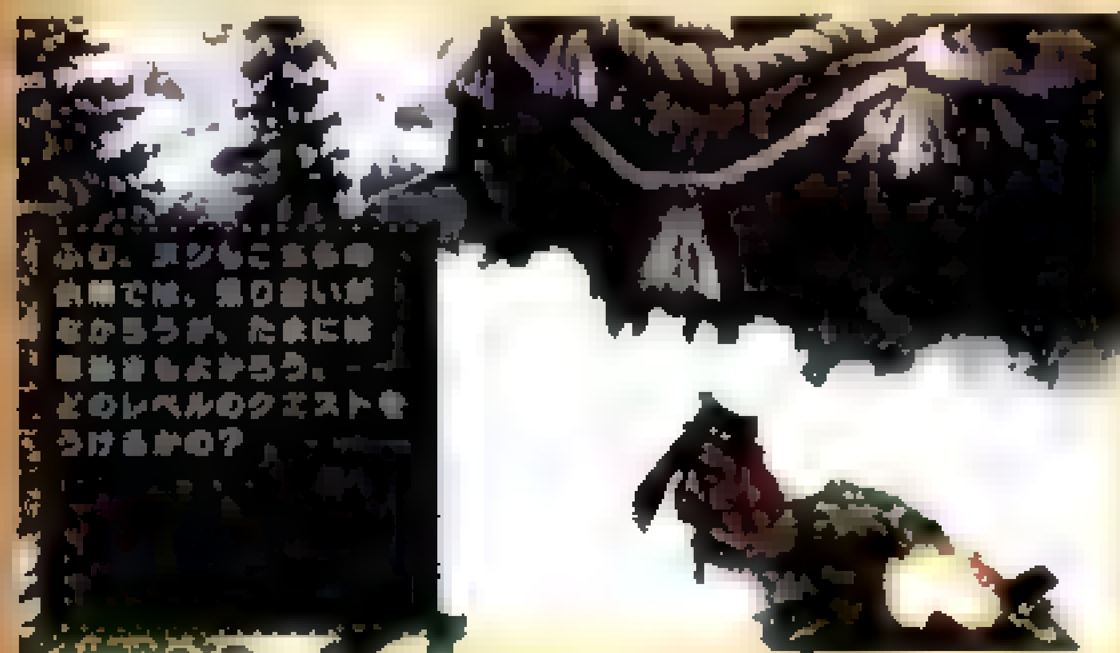


怪物猎人Portable 2nd（简称MHP2)是今年初PSP上最引人注目的扛鼎之作。继承自前作的联机狩猎使本作刚一推出就获得了极高的人气。为了这款游戏而加入PSP游戏行列的玩家不在少数。熟悉《怪物猎人》系列的玩家都知道，这是一款要素非常丰富，系统也非常深奥的游戏。我们将在今后的杂志中陆续对这款游戏进行深入的研究。而作为系列攻略的第一期，我们将在本期中首先介绍一下游戏入门所需的各种知识及资料，希望对大家步入精彩的狩猎生活有所帮助。

PSP	CAPCOM	2007年2月22日
	ACT	1-4人/5229日元
怪物猎人Portable 2nd	记忆容量 800KB	

柏凯村设施介绍

玩家在本作中进行狩猎的根据地就是雪国的小村庄柏凯村。在这个宁静的村落中，有着猎人进行狩猎生活所需的各种设施，也有许多为玩家提供帮助的村民。我们首先来介绍一下村子中的各种设施。



● **村长奶奶**：与上一作《怪物猎人Portable（简称MHP）》中柯柯特的村长爷爷不同，柏凯村的村长是位老奶奶。莫非以前也是传说中的名猎人吗？所有的村任务（单机任务）都必须从她这里领取。

● **商人姐姐**：贩卖各种狩猎必须品，例如虫网，铁镐等。怪物情报及箱子扩张道具也是从商人姐姐的商店中购买的。

● **铁匠哥哥**：在PS2版《怪物猎人2（简称MH2）》中，每次看到铁匠老奶奶辛苦打铁的样子都会觉得装备来之不易。可《MHP2》里这位铁匠哥哥从来没人见到过他打铁，难道他是找人代工的中间人？除了会生产各种装备外，铁匠哥哥还会根据任务完成度送你强化装备用的宝玉。

● **商人猫**：只会贩卖廉价装备的诡异小猫，从它手里只能买到并不很实用的防具武器，如此生意当然少人光顾，也怪不得它老是在睡觉。

● **行商人奶奶**：从《MHP》开始就跟随在猎人们身边的行商老奶奶，她贩卖的道具不固定，但基本囊括了狩猎中所需的各种下级素材，而且多数都是消耗量特别大的道具，例如龙之爪，麻痹牙等，玩家收集起这些东西来比较辛苦，但只要花钱就可以从她手中买到。由于每次商品都不固定，急需的时候需要通过刷新任务来改变商品列表。

为数不多的NPC们：除了增加活力外，这些村人偶尔能给玩家一些小提示，当然，很多提示对于老猎人来说则是轻车熟路，没必要花时间聆听了。

● **村庄的训练所**：训练各种武器的最好场所，而且还是赚取柏凯点数（PTS）的好地方之一。柏凯点数类似上作中的农场升级点数，但本座中用途大大增加，除了省级农场外，还可以用来交换升级道具，以及支付给农场中的冒险猫收集素材。如何快速攒PTS已经成了本作中的重要课题。

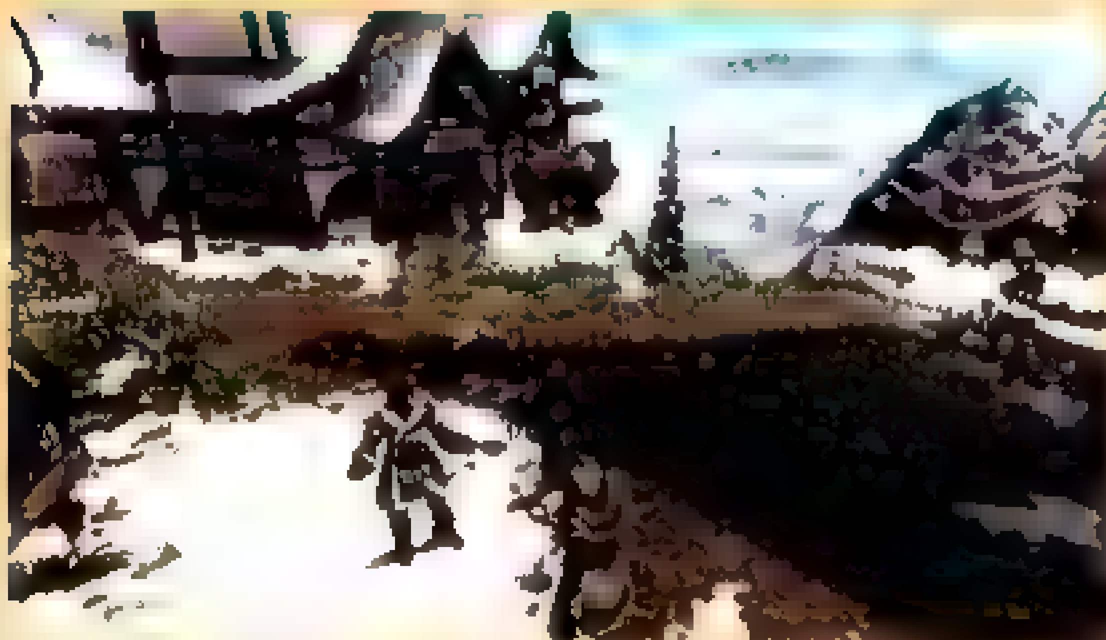
● **农场**：利用赚来的PTS扩建农场中的各种设施。设施有矿点（包括爆破开采）、虫草（包括虫树）、垂钓栈桥（包括捕捞网）、田地、蘑菇木以及蜂箱等等。每次任务回来都可以采集各种素材，相当方便。另外，本作中的农场还新开设了“冒险猫”以及“古剑开掘”等设施，当玩家完成的任务达到一定水平后，这些设施就会出现。

● **厨房**：对于《MHP》来说，“猫饭”是每次出

任务前必不可少的活动。玩家雇用的猫厨师们烹制的料理能够给玩家很大的帮助，它们还经常会送给玩家不少好东西。另外在本作中，猫猫们除了做饭外，还可以帮助主人烧肉烧鱼，使玩家免去烤肉的辛苦。不过，烤肉的质量是和猫猫的厨师级别有关的，级别不够高的猫可能会把肉烤糊。烤肉的委托在厨师工作板上进行，如果你放心的话，就把生肉生鱼都交给他们去料理吧。

● 自宅：最后就是我们熟悉的猎人小家了。在床前可以进行存档，道具箱可以用来收藏及整理道具，床头柜前的书架上可以查阅各种资料，随时更换发型和发色，还可以给宠物小猪更换衣服。我的地盘我做主！

小提示



● 本作中的厨房、农场和集会所中都备有小型道具箱，可以直接存取各种道具，玩家不用再为拿取某种道具而反复进出自宅了，非常方便。不过，这些道具箱毕竟是小型的，不能用来更换装备。想整顿战力的话，还是在自己家里从容地进行吧。

● 本作中增添了场所转移的选项，在每个场所的出口处按下△键，就会出现移动方向的菜单供玩家选择，节省了场所移动的时间。

● 猫厨师做饭、农场炸矿及冒险猫出航等动画是可以按下SELECT键跳过的，玩家不必每次都看一遍了。

● 猫厨师的"猫饭技能"会直接显示在猫厨师的能力表上，方便玩家进行挑选，玩家不必再为检查猫饭技能而花费大量时间。

可以看出，本作在细节上进行了很多人性化的调整，使玩家不必在整理事务上消耗大量时间，能够集中精力在狩猎任务上，这对于PSP版《怪物猎人》玩家来说是个非常好的消息。

武器介绍与分析

玩家在狩猎中赖以为生的工具就是手中的武器。每种武器都有各自的特点和长处，合理运用各种武器是当一名好猎人的关键。比起前作来，本作中增加了数种武器，原有的武器种类也进行了不小的调整。我们在这里对各种武器进行一下基本的介绍与分析。

片手剑

攻守兼备的极意，初心者的热门武器。

↑片手剑使用难度低，即使初心者也可以轻松掌握运用。

基本操作	
○	回旋斩
□	收纳武器（收刀）
△	纵斩
×	翻滚
△+○	跳斩
R键	防御

特殊指令	
R+○	防御攻击
R+△	提上斩
R+□	可以在不收刀的状态下使用道具
×后△	翻滚后提上斩

武器性能	
攻击	C
防御	B
攻击频率	A
拔刀移动	A

● 武器分析：片手剑堪称游戏中最容易上手以及泛用型最为宽广的兵器，魅力非常高，你可以没有其

它武器，但无论如何都会拥有几把片手剑。片手剑的优势除了本身性能出色外，还在于易学。初心者使用片手剑也可以轻松掌握其特性，熟练运用之后，对付各种怪物都可以应付自如。不收刀使用道具的特性加上盾牌防御，使得片手使用者在各种难关及团战中具有强大的生存能力。不过，片手剑虽然有如此多的优点，但攻击力低下比较严重。虽然可以针对怪物特点进行有针对的选择，但还是需要依靠极高的攻击频率来弥补本身攻击力的不足，否则很容易陷入持久战。拔刀时的基本打法是（△+○）→△→×的一击脱离战术，充分利用自身速度优势与怪物进行周旋。

双剑

舍弃盾牌拿起另一把剑，将鬼人的斩击深深烙在怪物的躯体上。

↑双剑使用难度之高使很多猎人都不常问津，它可以说是少数梦幻级猎人的表演利器。

基本操作	
○	回旋斩
□	收纳武器（收刀）
△	纵斩
×	翻滚
△+○	冲刺斩（鬼人化时是乱舞）
（攻击模式下）R键	鬼人化

特殊指令	
收到状态下按住R后△+○	直接启动鬼人化
×后△	翻滚后提上斩
※鬼人化状态下耐力槽会快速消耗，耐力为0以后则解除鬼人化状态。	

● 武器分析：比起片手来，双剑的威力更加强大，这不是指单发攻击而是指攻击频率，除了拥有片手剑的机动性以及灵活性外，双剑还拥有了片手剑所没有的鬼人化，启动鬼人化模式以后攻击和攻击频率大大提高，可以进行乱舞攻击，而且不会弹刀。如果想体验进攻、进攻再进攻以及华丽斩杀怪物的快感的话，双剑堪称不二之选。但由于抛弃了盾牌，绚丽的鬼人刀光下隐藏着双剑无比脆弱的防御，玩家只能依靠翻滚来回避怪物攻击，战斗难度相当高。可以说，上级猎人才能很好地使用双剑。双剑手必须巧妙寻找怪物的弱点以及破绽，才能充分将鬼人的攻击力发挥出来。

武器性能	
攻击	C
防御	-
攻击频率	S
拔刀移动	A

大剑

狙击怪物的重量武器，獠牙可将任何怪物一分为二。

↑大剑拥有华丽的外形和朴实的技巧，攻击和防御能力都算不上顶级，但坚实可靠

基本操作	
○	横斩
□	收纳武器（收刀）
△	纵斩（按住键可蓄力攻击，最高3段）
×	翻滚
△+○	上斩
R键	防御（要消耗锋利度）

武器性能	
攻击	A
防御	B
攻击频率	C
拔刀移动	C

● **武器分析：** 朴实厚重的风格加上独特的厚重感让大剑本身拥有不少骨灰级爱好者。2代中增加了蓄力斩，但大剑本身挥动频率还是相当低，攻击范围广泛，但实用度一般。对付大型怪物战斗中，更多的是依靠蓄力斩，寻找怪物的弱点以后，一发命中，然后迅速脱离，基本思路和双剑有异曲同工之妙。大剑也能进行防御，但防御性能比较低，防御某些攻击时需要消耗大量耐力甚至是HP。喜欢大剑的玩家需要对于大剑有充分的练习，除了重量不能让人很好掌握外，攻击时机也需要很好地把握。

太刀

优雅地将怪物斩开的利器，人气绝顶的崭新兵刃。

↑优美的弧线和轻盈的“身材”使太刀获得了众多猎人玩家的喜爱

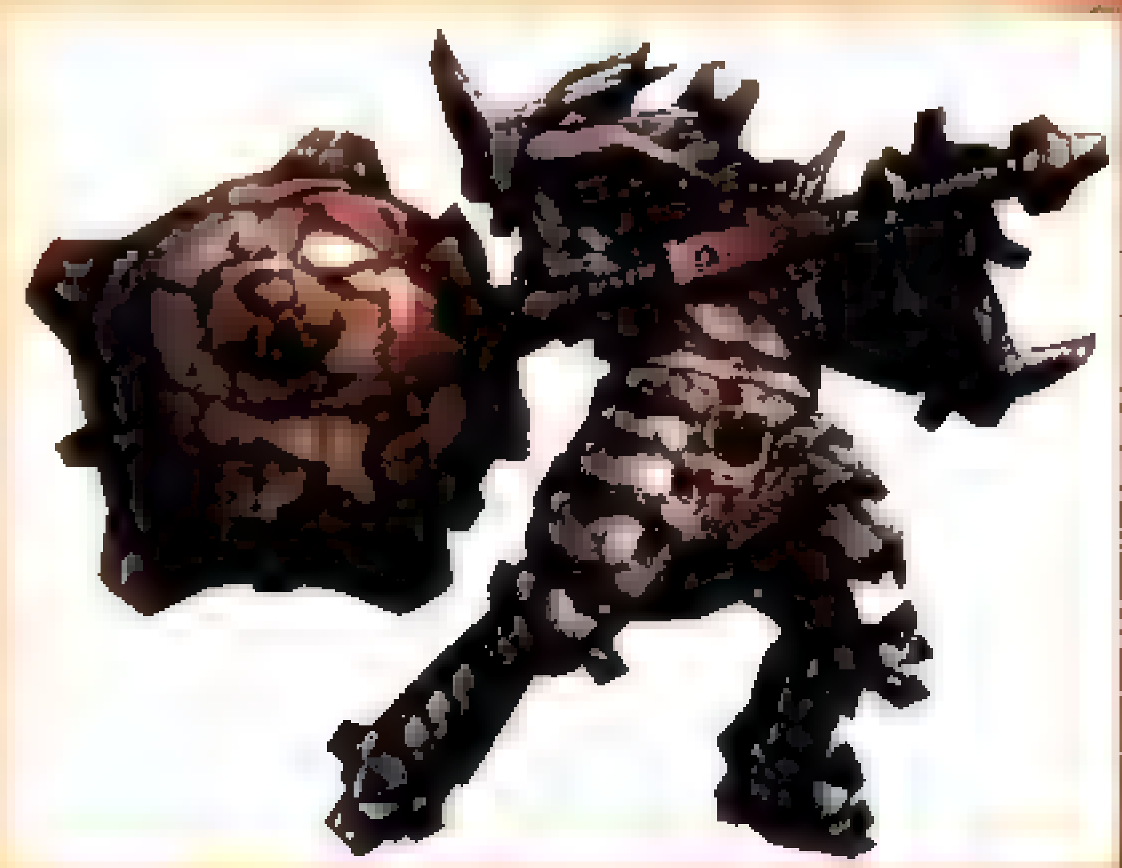
基本操作	
○	直刺
□	收纳武器（收刀）
△	纵斩
×	翻滚
△+○	踏步斩
R键	气刃斩

※练气条：使用太刀的时候会在耐力槽下方多出一条小槽，这个就是练气条，每次成功命中怪物就会增加一段练气条，使用气刃斩的时候会消耗练气条。练气条蓄满后自动附加“攻击UP（小）”和“武器锋利度+50”的能力。

武器性能	
攻击	A
防御	–
攻击频率	B
拔刀移动	B

● **武器分析：** 乍一看是大剑的轻盈版，但实际操作有很大不同。无论从手感还是攻击力来说，太刀都是上乘武器，除了带有攻击力和锋利度提升的特性外，还具有气刃不弹刀的特性。加上踏步斩的巨大攻击范围，太刀的魅力可见一斑。虽不如大剑刚健有力，但“刀刀入肉”，获得了很多猎人的喜爱，人气相当高。不过，太刀没有防御能力，和双刀一样完全依靠掌握怪物的规律后复回避来攻击怪物，这点需要特别注意。

豪杰武器之首，将攻击力发挥到极限的王者之尊。



↑锤杀龙的速度有时快到令人震惊，即使在G级集会任务中也是，当然，这只有充分掌握锤的特性才能做到。

基本操作	
○	横叩
□	收纳武器（收刀）
△	纵扣（可连续3次）
×	翻滚
R键	蓄力（最高3段）

1、2段蓄力中松开R键：蓄力叩击，可直接按△键取消后再度蓄力

3段蓄力中不输入方向松开R键：大地一击

3段蓄力中输入方向松开R键：回旋攻击，可中途按△键切换收招攻击

※R键蓄力时无视任何风压。

武器性能	
攻击	SS
防御	–
攻击频率	C
拔刀移动	C

● **武器分析：** 忍术有忍道，剑术有剑道，《MHP2》中的锤子也有锤道。除了继承上作中刚猛的一击外，锤子还增加了昏迷率，给予怪物头部一定程度打击以后，怪物就会陷入昏迷状态任人宰割。加上锤子拥有武器数值上的绝对攻击力，想“速杀”怪物的猎人中多数都使锤。和大剑一样，锤也以狙击怪物的弱点为目标，但不同于大剑，锤的攻击可以很快放倒怪物，

加上抗风压的蓄力攻击，使得锤的定位攻击更加精确。不过，锤的使用也不是很容易掌握，除了对挥动角度的把握以及对怪物动作的熟悉外，还常常需要用道具进行一定的补助。蓄力攻击会快速消耗耐力，加上锤子拔收武器比较缓慢，对于翻滚的依赖超过任何武器。

狩猎笛

团战中最受欢迎的队友，隐藏的实力不容轻视。

↑团战中的"后勤"角色，但不光具有辅助的能力，"后勤"的攻击力也是不容小看的

基本操作	
普通模式下	
○	殴击
□	收纳武器（拔刀）
△	本垒打
×	翻滚
△+○	纵叩三连击（可以连续输入三回）
R键	切换普通模式/演奏模式

演奏模式下	
○	第一音
□	第一音
△	第二音
×	翻滚
△+○	第三音

[redacted]	
攻击	A
防御	–
攻击频率	C
拔刀移动	C

● **武器分析：**狩猎笛在普通模式下的用法和锤子区别不大，"大地一击"不需要蓄力就可以使出，相当方便。狩猎笛拥有不输给锤子的攻击力，但由于修正不同，实际攻击输出并不如锤子高。狩猎笛的演奏模式下硬直相当大，但效果也很实用，根据每把狩猎笛不同的音色对照着乐谱，可以吹出各种对狩猎有利的效果，其中不乏"强走（大）""大回复""风压无效（大）"等实用技能。如果有狩猎笛一起团战的话，前线做战的猎人们会减轻不少压力。狩猎笛乐谱请参照后面的附录。

长枪

移动的攻击要塞。用坚实的盾牌抵挡住火龙的烈炎。

↑长枪虽然一再被削弱，但由于强大的连续攻击输出，还是拥有很多拥护者。

基本操作	
○	上段突刺（可连续3回）
□	收纳武器（收刀）
△	中段突刺（可连续3回）
×	小后跳（可连续3回）
△+○	冲刺攻击
R键	防御

按住R键状态下	
○/△	防御攻击
△+○	冲刺攻击
方向键	防御移动

[redacted]	
攻击	A
防御	A
攻击频率	C
拔刀移动	C

● **武器分析：**武器中的防御王者，防御状态下可以抵挡住大部分攻击（需要消耗耐力，部分攻击需要有技能支持才可以防御，比如铠龙的热线）长枪的攻击距离长，在一定程度上可以在怪物攻击范围之外攻击怪物。长枪的缺点也十分明显，由于移动速度缓慢，又不能翻滚，大多数时间都处在被动状态下，只能防御敌人攻击后寻找机会反击。除了技术外，还需要玩家具有相当的耐性。加上这次的武器绿色锋利度也会导致弹刀，而很多中档长枪都被卡在绿色锋利度这条线上，不加技能的话，许多怪物的皮肤都可以轻松弹掉长枪的攻击，相当郁闷。对初心者来说，一般不太推荐这种武器。

铳枪

用漆黑的炮口瞄准猎物，让炽烈的炮弹撕裂天空。

↑龙击炮堪称猎人世界里的“雷神之锤”，用炮击轰倒飞龙的场面充满了“浪漫”。

基本操作	
○	炮击
□	收纳武器（收刀）
△	突刺（可连续3回，输入方向时，会变成大踏步上斩）
×	小后跳
△+○	上斩
R键	防御
小后跳中○	上弹

按住R键状态下	
○	上弹
△	上段突刺
△+○	龙击炮

武器性能	
攻击	B
防御	A
攻击频率	C
拔刀移动	C

● **武器分析：**从长枪中演变出来的龙击炮增加了中距攻击的特性，演变为攻防一体的坦克堡垒。普通攻击与长枪相似，而龙击炮以及炮击可以在中距离追加伤害，特别是龙击炮，拥有单发攻击中的顶级威力。不过，龙击炮发射后需要一段时间冷却才能再次使用，加上炮击对锋利度消耗严重，需要不时寻找时机来磨刀。选择这种武器的玩家在战斗前应当准备尽可能多的砥石来打磨高贵的炮身。《MH2》里龙击炮华而不实的“美名”在《MHP2》里得到了一定程度的挽回，威力和冷却时间进行了不小的调整，所以在联机战斗中，铳枪特殊的身影也比较常见。

轻弩/重弩

从容应付复杂的环境，从远处射杀强大的猎物。

基本操作	
○	子弹发射
□	收纳武器（收刀）
△	上膛
×	翻滚
△+○	近距敲击
R键	打开准星模式

按住R键状态下	
○	射击
△	上膛

武器性能	
攻击	B/A（轻弩/重弩）
防御	-/C（重弩加装盾牌时）
攻击频率	A/B（轻弩/重弩）
拔刀移动	B/C（轻弩/重弩）

↑独特的设计使弩的使用自成一派，使用得当时也有着极其强大的攻击力

● **武器分析：**轻弩和重弩在实际作战中存在着不小的差别，但因为性质有相似之处，因此还是放在一起分析。弩的攻击输出一般依赖于弩的基础攻击力，只有少数子弹是无视弩本身攻击力的。决定弩攻击输出的一个主要标准是“单位时间里能打出多少发子弹”，上弹量对于弩的考量非常重要。重弩一般攻击力高于轻弩，同级弩打同一种子弹的话，重弩攻击力高一些。不过，轻弩的移动速度高于重弩，所以一般

重弩用于定点攻击，而轻弩用于游击战。由于弩需要弹药，子弹上的花费远高于其它武器，加上后期任务难度提高，需要携带的素材及子弹也会越来越多，“烧钱”的本性也会越来越明显。全部使用贵重子弹时一场打掉个两三万也不是什么希奇事。手头不是很宽余的玩家，用弩时还需要量力而行。本作中的一部分轻弩拥有“速射”能力，对应“速射”的弹种一次发射时会连续射击数发子弹，但只消耗一发弹药。这种射击方法威力巨大，但硬直也长，考验玩家的对应能力。速射轻弩使用得当会成为非常强大的力量。重弩可以选择加装盾牌或威力炮管，装盾牌后可以进行自动防御，这对于机动性差的重弩来说是个可靠的保障。威力炮管可以加强弩的攻击力，打击钝重的敌人时作用很大。

弓

胜利之箭穿透猎物，划破布满乌云的长空。

↑消耗低、机动性强，加上本作中的攻击修正，越来越多的玩家开始使用这一古老而又传统的远程武器。

按住R键状态下	
△	射箭
△+○	给弓箭涂药

● 具体分析：《MH2》里大放异彩的武器，在本作中依然强力。简单易上手，消耗低，机动性也强，

基本操作	
○	近身攻击
□	收纳武器（收刀）
△	射箭（可以进行3段蓄力，松开后射出，蓄力中可进行移动）
×	小后跳
△+○	给弓箭涂药
R键	准星模式

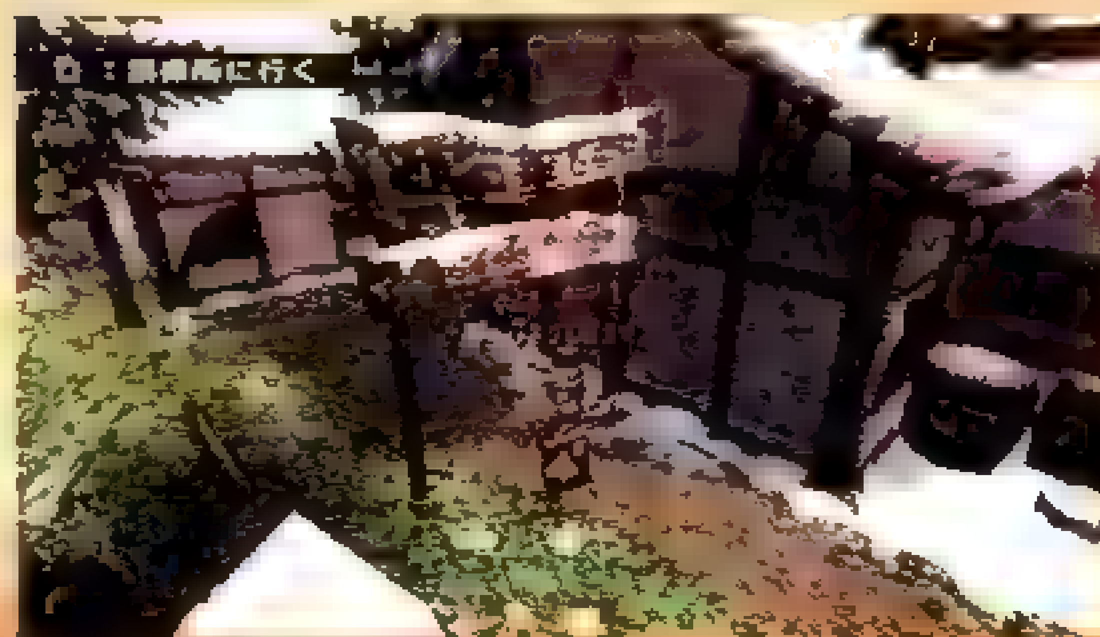
武器性能	
攻击	C
防御	–
攻击频率	B
拔刀移动	B

弓占据了各种有利的因素。当然，作为远程武器，弓的攻击力不高，在集会G级任务下，提高攻击效率是弓手必须掌握的技巧。一些猎物的护身可以弹掉玩家的箭，不依靠多段蓄力攻击很难刺穿怪物的

皮肤。弓一般的战法是边蓄力边移动，躲避怪物的攻击后给予重击。也因为如此，弓被很多玩家称为“远距离的锤”。

全村长任务解析

村长任务是玩家进入《MHP2》世界的基础。这些任务从操作基础开始，由浅入深，任务中的猎物实力也比集会所低，适合初学者对游戏进行熟悉。同时，接受村长任务也是收集游戏中需要大量使用的下位素材的好方法。我们在下面列出了所有村长任务的基本资料，玩家可以自由参考。

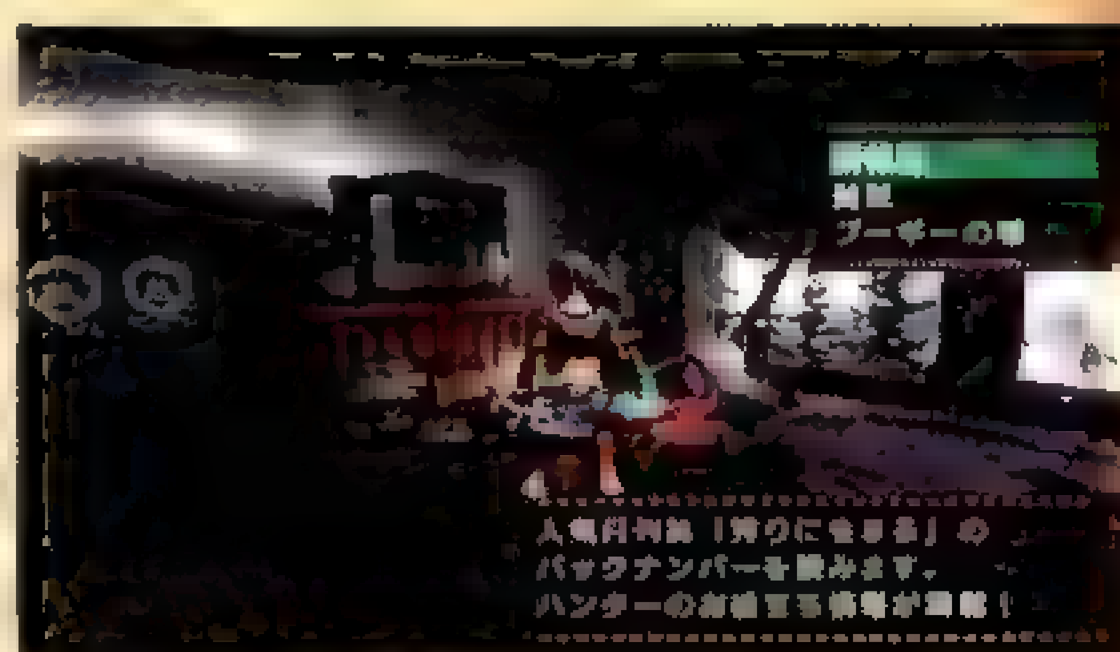


★						
1雪山草采集	300z	雪山	采集	雪山草×3	7、8	–
雪山草就生长在雪地上，非常明显。						
2雪山的巨角鹿	300z	雪山	采集	巨角鹿之角×3	2	–
出入2区杀巨角鹿，凑满3个鹿角后就可以交差了。						
3肉食龙讨伐	300z	雪山	讨伐	5只白跳龙	3、5	–
首次讨伐任务，5只白跳龙分布在3区和5区，直奔这2个区讨伐即可。						
4悄然接近的气息	300z	雪山	采集	3条波波舌	7、8	动画后轰龙登场
轰龙一开始在6区，看完后直接跑去7区或8区寻找波波挖取5个舌头，就能闪人了。装备不佳时还是不招惹轰龙为妙。						
5打倒小雪狮	300z	雪山	讨伐	3只雪狮子	8	–
3只小雪狮都集中在8区，而且HP不多，所以基本没什么难度。						
★★						
1雪山：素材采集	12z	雪山	采集	猫宅券纳品	–	–
2密林：素材采集	12z	密林	采集	猫宅券纳品	–	最早出产蓝色矿石的地方，同时也可以挖到不少比较好的素材。
3沙漠：素材采集	12z	沙漠	采集	猫宅券纳品	–	–
4（紧急任务）肉食龙们的领袖	900z	雪山	狩猎	白跳龙头领	6	–
厨房能够雇2只猫，追加狩猎记录第1次打白跳龙首领的地方在6区。本战的难度就在于白跳龙首领身边的那群小白跳龙，可以考虑捕获。支给品里有携带麻痹陷阱，只要引跳龙首领踩上去，再丢几个麻醉玉就可以收工了。						
5猪突猛进！野猪王	1200z	雪山	狩猎	野猪王	7	追加《野猪王》CG
6讨伐白跳龙	900z	雪山	讨伐	20只白跳龙	6、7	有白跳龙首领乱入
20只白跳龙分别在3、5、6、7区，每区杀完都以通过换区再刷出一批，杀满20只任务结束。						
7雪狮子群	900z	雪山	讨伐	5只雪狮	8	乱入的野猪王不能放过
雪狮子分别在7区和8区。						
8大意禁止？	900z	雪山	采集	15束雪山草	6	轰龙乱入，可以在雪山8区山顶上采集到电龙宝宝（精算道具）
轰龙主要活动范围在6、7、8，先去染色，尽量避开它的活动范围。						
9狩猎蓝跳龙首领	900z	密林	狩猎	蓝跳龙首领	6	追加《蓝跳龙首领》CG
非常简单的一个任务，直奔6区触发CG后灭掉蓝跳王就OK了。						
10密林的大怪鸟	1500z	密林	狩猎	怪鸟	6	破头过关可获特殊奖励
11珍兽中的珍兽	1500z	密林	狩猎	桃毛兽王	3	动画后追加训练演习
12森林中的珍兽，狩猎桃毛兽	900z	密林	讨伐	10只桃毛兽	2、3、9、10	–
7区蓝跳龙首领乱入10只小桃毛兽分布在2、3、9、10区每区有2批，杀完换区刷第2批，很快就能结束任务。中间会有只蓝跳王来捣乱，可以顺便干掉。						
13巨大昆虫，发生！	900z	密林	讨伐	20只巨蜂	1、3、9	铠玉
杀20只蚊子。除了洞里，基本所有的区都有蚊子，耐心点杀就可以了。						
14采取调和素材！	900z	密林	采集	10个特产蘑菇	1、2、5、9	带颗回家玉会轻松不少
特产蘑菇的采取点分别在1、2、5、6、9区。						
15狩猎黄跳龙首领	900z	沙漠	狩猎	黄跳龙首领	2、4	在2区路口
任务开始后黄跳龙首领会徘徊于4、6、7区，不用去大沙漠里乱跑，直接进洞很快就能发现它。见到后要小心被它连咬导致麻痹，那样会显得很被动。						
16大地中畅游的怪物	1200z	沙漠	狩猎	沙龙王	5	追加《沙龙王》CG
17追寻幻之鱼龙肝	1200z	沙漠	采集	3个鱼龙肝	2、5	黄跳龙首领乱入
尽量多带点音爆弹，运气不好的时候可能连杀几只都不出鱼肝。						
18偶尔也来钓钓鱼怎么样？	900z	沙漠	采集	2条黄金鱼	1	沙龙王乱入
推荐在1区钓鱼，钓之前先看看池子里有没有黄金鱼，黄金鱼颜色是暗金色，没有的话可以通过换区来反复刷出后再钓取。						
★★★						
1沼地：素材采集	12z	沼泽	采集	猫宅券纳品	–	–
2森丘：素材采集	12z	森丘	采集	猫宅券纳品	–	–
3（紧急任务）潜伏在雪山的影子	2100z	雪山	狩猎	电龙	3	追加《电龙》CG
4地中的大胃王	1200z	雪山	采集	3个电龙宝宝	8	6区白跳龙首领乱入
从8区横动钻出向上爬，在山顶的风翔龙残壳出可以用镐挖到电龙宝宝。电龙宝宝带在身上会不断减少HP，可以用回家玉快速回家。						
5雪狮子讨伐作战	900z	雪山	讨伐	10只雪狮	6、7、8	白跳龙首领乱入
雪狮子分布在6、7、8区，反复刷即可。						

6狙击密林的盾蟹	1800z	密林	狩猎	盾蟹	3、9	-
7巨大湖的主人	2400z	密林	狩猎	翠水龙	3、4	-
8小盾蟹群	900z-	密林	讨伐	10只小盾蟹	3、4、9、10	桃毛兽王乱入
10 只小螃蟹分布在4、3、9、10区。只要注意别漏杀就可以了。						
9紫色的毒怪鸟	2100z	密林	狩猎	紫毒鸟	-	-
10潜伏在沙中的巨大蟹	1800z	沙漠	狩猎	盾蟹	9	追加《盾蟹》CG
11沙漠的水龙	2100z	沙漠	狩猎	水龙	6、7	追加《水龙》CG
12黄跳龙讨伐作战	900z	沙漠	狩猎	20只黄跳龙	3、4、5、7、10	黄跳龙首领乱入
20 只黄跳龙分布在1、3、4、5、6、7 区。						
13毒怪鸟出现!	1800z	沼泽	狩猎	毒鸟	2	追加《紫毒鸟》CG
14青怪鸟，袭来!	1800z	沼泽	狩猎	怪鸟	6	-
一开始出现在8区，跑过去肯定赶不到，直接去6区等待，见面后赶快染色。						
15喜欢恶作剧的桃毛兽	1500z	沼泽	狩猎	桃毛王	8、7	-
16红跳龙首领的毒牙	1200z	沼泽	狩猎	红跳龙首领	4、5	追加《红跳龙首领》CG
17打倒大怪鸟	1500z	森丘	狩猎	怪鸟	9、5	-
18寻找蘑菇也很难?	900z	森丘	采集	10个蘑菇	3、6、9、10	任务中有怪鸟乱入
特产蘑菇有两种取得方法，一是杀小香菇猪从它身上挖取，二是在指定地方进行采集。蘑菇在3、10两区最多。						
★★★★						
1火山：素材采集任务	-	火山	采集	猫宅券纳品	-	辉龙石红莲、阳翔原珠、燕雀石
2（紧急任务）	-	雪山	狩猎	雪狮子王	8、3	调和书，资料书
激突！雪狮子王						
3降临沼地的赤影	-	沼泽	狩猎	赤电龙	9、3	-
4孤高的黑狼鸟	-	随机	狩猎	黑狼鸟	6	动画，勋章，追加训练
大怪鸟10匹讨伐后出现。						
4两头蓝跳王	-	密林	狩猎	2只蓝跳龙首领	6、7	-
两区各一只。						
6巨大昆虫，大发生!	-	密林	讨伐	20只巨甲虫	1、2、5、7、9	桃毛王乱入
7决战！一角龙	-	沙漠	狩猎	一角龙	7	-
8白银的一角龙	-	沙漠	狩猎	白角龙	7	-
9湿地带的镰蟹	-	沼泽	狩猎	镰蟹	7	-
10夹击的大怪鸟	-	沼泽	讨伐	两只怪鸟	2、8	-
怪鸟逃跑后回2区睡觉。						
11红跳龙们的老大	-	火山	讨伐	红跳龙首领	7	-
炎热地带遇到。						
12看不见的飞龙	-	火山	讨伐	岩龙	7	-
13炎山的大将军	-	火山	狩猎	镰蟹	3	动画，追加任务9
镰蟹的行动路线是3-4-5-7-3。						
14红跳龙讨伐作战!	-	火山	讨伐	20只红跳龙	1、4、5、6、7	岩龙乱入
15讨伐成群的小镰蟹	-	火山	讨伐	10只小镰蟹	2、3、6、7	红跳龙首领乱入
16燃石炭采掘指令	-	火山	采集	燃石炭	15	-
17冰点下的支配者	-	随机	讨伐	风翔龙	3/8	CG
18身缠烈风的古龙	-	随机	讨伐	风翔龙	3/8	《冰点下的支配者》任务过后出
★★★★★						
1（紧急任务）绝对强者	-	雪山	狩猎	轰龙	8	完成后调合书，资料书追加
轰龙逃跑后到3区睡觉。						
2幻兽麒麟现身!	-	随机	讨伐	麒麟	6	任务完成后追加勋章和训练任务
3雪狮子，二重咆哮	-	雪山	狩猎	2只雪狮子王	2、3、6、7、8	-
4猛毒的包围网	-	密林	狩猎	两种毒鸟	2、5	-
5轰龙帝加雷克斯	-	沙漠	狩猎	轰龙	5	-
6死斗！角龙	-	沙漠	狩猎	角龙	7	追加任务7
7黑角龙の猛攻	-	沙漠	狩猎	黑角龙	6、7	-
8究极的蟹料理……	-	沙漠	狩猎	2只大名盾蟹	2、3、5、7、9	-
9湿地带的黑铠	-	沼泽	狩猎	黑铠龙	8	
10找出奇面族!		森丘	讨伐	奇面族5只	1	青怪鸟乱入
按3-11-8-4-5的线路找，地面上颜色鲜艳的大蘑菇就是奇面族的藏身之处						
11铠龙的威胁		火山	狩猎	铠龙	7	-
12古塔调查也不轻松		火山	讨伐	10只蛇龙	4、6、8、10	-
蛇龙飞在空中，推荐弓弩或大剑，较易击落它们。						

13皇妃镇座的火炎宫	–	火山	讨伐	炎妃龙	8	追加任务14
14旧时代的守护者	–	火山	讨伐	炎妃龙	10	追加动画
15古霞龙	–	随机	讨伐	霞龙	9	追加任务16
16寂静的前方	–	随机	讨伐	霞龙	8	–
霞龙的移动路线是8-6-2-5。						
特殊紧急任务						
1一对巨影	–	森丘	狩猎	雌雄火龙	3、4、5、9	–
2双鱼龙	–	密林	狩猎	水龙和翠水龙	3、4	–
3樱色飞舞的密林	–	密林	狩猎	樱火龙	3	–
4 四只角	–	沙漠	狩猎	角龙和黑角龙	3 、5、7	–
5炼狱之主，怒之炎帝	–	火山	讨伐	炎王龙	6	动画，追加任务10
6镰将军的包围阵	–	火山	狩猎	2只镰蟹	3、4、5、6、7	–
7激斗！苍火龙	–	森丘	狩猎	苍火龙	4、9	–
8紧急事态发生！	–	街	讨伐	寨蟹	4、9	全部怪物2头以上讨伐后出现
9最后的邀请函	–	大斗技场	狩猎	2只金狮子	4、9	其余村长任务全部CLEAR后出现

调合历来是《怪物猎人》系列中获取道具的重要手段，特别是一些常用的药品和狩猎工具，需要经常调合才能够满足需要。本作中的调合方式继承了《MHP》中的两素材调合，但调合材料发生了不小的改变。下面列出的就是本作中的全调合表。为了方便对照，道具的名称没有进行翻译，大家参照原文调合即可。



1	药草	ネンチヤク草	虫の死骸	95%		1个
1	回复药	药草	アオキノコ	95%		1个
2	回复药グレート	回复药	ハチミツ	90%		1个
3	荣养剂	アオキノコ	不死虫	90%		1个
4	荣养剂グレート	荣养剂	ハチミツ	75%		1个
5	解毒剂	げどく草	アオキノコ	95%		1个
6	汉方药	サボテンの花	にが虫	90%		1个
7	秘药	荣养剂グレート	マンドラゴラ	65%		1个
8	いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	55%		1个
9	增强剂	ハチミツ	にが虫	75%		1个
10	活力剂	增强剂	マンドラゴラ	75%		1个
11	强走药	增强剂	生焼け肉	75%		1个
12	强走药グレート	こんがり肉	狂走エキス	65%		1个
13	元气ドリンコ	ハチミツ	落阳草	65%		1个
14	鬼人药	增强剂	怪力の种	65%		1个
15	鬼人药グレート	鬼人药	アルビノエキス	55%		1个
16	怪力の丸药	活力剂	怪力の种	75%		1个
17	硬化药	增强剂	忍耐の种	65%		1个
18	硬化药グレート	硬化药	アルビノエキス	55%		1个
19	忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种	75%		1个
20	ホットドリンク	トウガラシ	にが虫	95%		1个
21	ホットミート	こんがり肉	トウガラシ	95%		1个

22	クーラードリンク	冰结晶	にが虫	95%		1个
23	クーラーミート	こんがり肉	冰结晶	95%		1个
24	特产キノコキムチ	トウガラシ	特产キノコ	85%		1个
25	冰结晶イチゴ	热带イチゴ	冰结晶	85%		1个
26	解冰剂	火药草	はじけイワシ	95%		1个
27	毒生肉	生肉	毒テングダケ	90%		1个
28	シビレ生肉	生肉	マヒダケ	90%		1个
29	眠り生肉	生肉	ネムリ草	90%		1个
30	素材玉	ネンチャク草	石ころ	95%		2个
31	消臭玉	素材玉	落阳草	75%		1个
32	けむり玉	素材玉	ツタの叶	75%		1个
33	毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ	75%		1个
34	闪光玉	素材玉	光虫	75%		1个
35	こやし玉	素材玉	モンスターのフン	75%		1个
36	ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの实	95%		1个
37	モドリ玉	素材玉	ドキドキノコ	95%		1个
38	爆药	火药草	ニトロダケ	95%		1个
39	小タル爆弹	小タル	火药草	90%		1个
40	小タル爆弹G	小タル爆弹	ハレツアロワナ	90%		1个
41	大タル爆弹	爆药	大タル	75%		1个
42	大タル爆弹G	大タル爆弹	カクサンデメキン	75%		1个
43	爆雷针	ハレツアロワナ	雷光虫	75%		1个
44	打上げタル爆弹	小タル爆弹	ランゴスタの羽	75%		1个
45	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹	バクレツアロワナ	75%		1个
46	音爆弹	爆药	鸣き袋	75%		1个
47	ネット	クモの巢	ツタの叶	90%		1个
48	落とし穴	ネット	トラップツール	75%		1个
49	シビレ	トラップツール	ゲネポスの麻痹牙	90%		1个
50	マグダンゴ	钓りミミズ	ヤマイモムシ	95%		1个
51	アロダンゴ	钓りバッタ	カクバッタ	95%		1个
52	黄金ダンゴ	钓りホタル	ツチハチノコ	90%		1个
53	ボロピッケル	石ころ	棒状の骨	95%		1个
54	ピッケル	铁矿石	棒状の骨	75%		1个
55	ピッケルグレート	マカライト矿石	棒状の骨	95%		1个
56	ボロ虫あみ	ネット	なぞの骨	95%		1个
57	虫あみ	ネット	龙骨【小】	75%		1个
58	虫あみグレート	ネット	龙骨【中】	95%		1个
59	抗菌石	大地の结晶	にが虫	75%		1个
60	生命の粉	不死虫	龙の牙	90%		1个
61	生命の粉尘	生命の粉	龙の爪	65%		1个
62	回复笛	生命の粉尘	角笛	65%		1个
63	解毒笛	角笛	抗菌石	65%		1个
64	鬼人笛	鬼人药グレート	龙骨【中】	55%		1个
65	硬化笛	硬化药グレート	龙骨【中】	55%		1个
66	毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ	90%		1个
67	眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草	90%		1个
68	麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ	90%		1个
69	ブーメラン	砥石	龙骨【小】	90%		1个

70	力の爪	力の护符	老山龙の大爪	100%		1个
71	守りの爪	守りの护符	老山龙の大爪	100%		1个
72	LV2 通常弹	カラの实	ハリの实	95%		2~4个
73	LV3 通常弹	カラの实	はじけイワシ	95%		2~4个
74	LV1 贯通弹	カラの实	ランポスの牙	90%		1~3个
75	LV2 贯通弹	カラの实	ハリマグロ	75%		1~3个
76	LV3 贯通弹	カラ骨【小】	ハリマグロ	75%		1~2个
77	LV1 散弹	カラの实	はじけクルミ	90%		1~3个
78	LV2 散弹	カラの实	龙の牙	75%		1~3个
79	LV3 散弹	カラ骨【小】	龙の牙	75%		1~3个
80	LV1 彻甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ	90%		1个
81	LV2 彻甲榴弹	カラ骨【小】	ハレツアロワナ	90%		1个
82	LV3 彻甲榴弹	カラ骨【大】	バクレツアロワナ	95%		1个
83	LV1 扩散弹	カラの实	カクサンの实	90%		1个
84	LV2 扩散弹	カラ骨【小】	龙の爪	75%		1个
85	LV3 扩散弹	カラ骨【大】	カクサンデメキン	75%		1个
86	火炎弹	カラの实	火药草	90%		1个
87	水冷弹	カラの实	キレアジ	75%		1~3个
88	电击弹	カラの实	光虫	75%		2~4个
89	冰结弹	カラの实	冰结晶	75%		1~3个
90	灭龙弹	カラ骨【大】	龙杀しの实	75%		1个
91	LV1 回复弹	カラの实	药草	90%		1个
92	LV2 回复弹	回复药	カラの实	90%		1个
93	LV1 毒弹	カラの实	毒テングダケ	90%		1个
94	LV2 毒弹	カラ骨【小】	イーオスの毒牙	75%		1个
95	LV1 麻痹弹	カラの实	マヒダケ	90%		1个
96	LV2 麻痹弹	カラ骨【小】	ゲネポスの麻痹牙	90%		1个
97	LV1 睡眠弹	カラの实	ネムり草	90%		个
98	LV2 睡眠弹	カラ骨【小】	眠鱼	75%		1个
99	ペイント弹	カラの实	ペイントの实	90%		1个
100	鬼人弹	カラの实	怪力の种	75%		1个
101	硬化弹	カラの实	忍耐の种	75%		1个
102	空きビン	カラ骨【小】	砥石	85%		1~2个
103	毒ビン	空きビン	毒テングダケ	90%		1~2个
104	麻痹ビン	空きビン	マヒダケ	85%		1~2个
105	睡眠ビン	空きビン	ネムり草	%		个
106	强击ビン	空きビン	ニトロダケ	85%		1~2个
107	捕获用麻醉药	ネムり草	マヒダケ	65%		1个
108	捕获用麻醉ナイフ	捕获用麻醉药	投げナイフ	65%		1个
109	捕获用麻醉玉	捕获用麻醉药	素材玉	75%		1个
110	捕获用麻醉弹	捕获用麻醉药	カラ骨【小】	90%		1个
111	铠玉	マカライト矿石	铠石	100%		1个
112	铠玉	铠石	キラビートル	100%		1个
113	上铠玉	ドラグライト矿石	铠石	100%		1个
114	上铠玉	铠石	ドスヘラクレス	100%		1个
115	坚铠玉	カブレライト矿石	铠石	100%		1个
116	坚铠玉	铠石	王族カナブン	100%		1个
117	圆盘石	フエールピッケル	圆盘石	100%		5个
118	铁矿石	フエールピッケル	铁矿石	100%		5个
119	大地の结晶	フエールピッケル	大地の结晶	100%		3个
120	マカライト矿石	フエールピッケル	マカライト矿石	100%		3个

121	ドラグライト矿石	フエールピッケル	ドラグライト矿石	100%		3个
122	カブレライト矿石	フエールピッケル	カブレライト矿石	100%		2个
123	ユニオン矿石	フエールピッケル	ユニオン矿石	100%		2个
124	红莲石	フエールピッケル	红莲石	100%		2个
125	狱炎石	フエールピッケル	狱炎石	100%		2个
126	ライトクリスタル	フエールピッケル	ライトクリスタル	100%		2个
127	ノヴァクリスタル	フエールピッケル	ノヴァクリスタル	100%		2个
128	上龙骨	フエールピッケル	上龙骨	100%		3个
129	坚龙骨	フエールピッケル	坚龙骨	100%		个
130	セッチャクロアリ	フエールピッケル	セッチャクロアリ	100%		5个
131	キラビートル	フエールピッケル	キラビートル	100%		3个
132	ドスヘラクレス	フエールピッケル	ドスヘラクレス	100%		3个
133	マレコガネ	フエールピッケル	マレコガネ	100%		2个
134	王族カナブン	フエールピッケル	王族カナブン	100%		3个
135	ポッケ式雪だるま	ブランゴの大雪玉	ブランゴの小雪玉	100%		1个
136	豪华なネコ王冠	欠けたネコ王冠	ネコ王冠の破片	100%		1个
137	黄金ネコの宝剑	柄のない黄金の刃	刃のない黄金の柄	100%		1个
138	王家のマカ古ツボ	底のない古のツボ	古のツボ底	100%		1个
139	神秘の奇面	穴の开いた奇面	奇面族の辉石	100%		1个
140	文献【古龙生态】	破かれた古书	古书の切れ端	100%		1个
141	ハチミツ	钓りホタル	特产キノコ	90%	○	1个
142	药草	ネンチャク草	虫の死骸	95%	○	1个
143	火药草	もえないゴミ	トウガラシ	90%	○	1个
144	アオキノコ	げどく草	毒テングダケ	95%	○	1个
145	生肉	コゲ肉	虫の死骸	95%	○	1个
146	大タル	ツタの叶	龙骨(中)	65%	○	1个
147	小タル	ネンチャク	龙骨(小)	75%	○	1个
148	カラの实	カラの实	铁矿石	75%	○	5个
149	ハリの实	ハリの实	大地の结晶	75%	○	5个
150	サシミウオ	げどく草	眠鱼	75%	○	1个
151	生焼け肉	雷光虫	ランポスの皮	90%	○	1个
152	鸣き袋	钓りカエル	角笛	75%	○	1个
153	モンスターの体液	冰结晶	睡眠袋	55%	○	1个
154	千里眼の药	サボテンの花	雷光虫	75%	○	1个
155	狂走エキス	龙杀しの实	鱼龙のキモ	65%	○	1个
156	怪力の种	カクサンの实	ランポスの皮	65%	○	1个
157	忍耐の种	ハリの实	ギアノスの皮	65%	○	1个
158	生焼け鱼	コゲ鱼	落阳草	90%	○	1个

MHP存档继承内容

在记忆棒中存有前作《MHP》存档的状态下，就能对前作的存档进行继承，虽然不能继承装备，但可以保留一部分道具，并根据武器防具的数量换取相应金钱及装备券，总的来说，继承存档对玩家的帮助还是相当大的，下面就是存档继承的具体内容。

○前作角色名称继承。性别和相貌可以重新进行设定。

○武器、防具会因为稀有度（レア度）而转换成道具“装备券（チケット）”。1−3级的装备转换成“普通券（ノーマルチケット）”，4−5级的装备转换成“高级券（ハードチケット）”，6−7的装备转换成“G级券（Gクラスチケット）”。

○道具箱中追加特别道具“柯柯特英雄传（ココット英雄传）”。

○若上集存档曾与PS2版《MH2》连动，道具箱中追加特别道具“江波村武勇传（ジャンボ村武勇传）”。

○小猪的服饰追加“ブーギー服”。

○现有金钱根据游戏时间来继承。

〇稀有度（レア度）1-3的素材全部继承，4以上的素材按比例转换成金钱。

附录 狩猎笛旋律表

自身有效	
效果	旋律
移动速度UP	白→白 紫→紫
弹刀轻减	白→白　后　白→白 紫→紫　后　紫→紫
千里眼	蓝→蓝→青

团队有效·红 能力上升系	
效果	旋律
攻击力强化【小】	白→红
攻击力强化【大】	紫→红→红
防御力强化【小】	红→黄
防御力强化【大】	红→绿→红 红→青→青→紫
体力增加【小】	红→蓝→白
体力增加【中】	红→红→青
体力增加【大】	红→蓝→红→紫

团队有效·蓝 [illegible]	
效果	旋律
风压减轻	蓝→蓝→红
风压无效	蓝→蓝→绿 蓝→青→蓝
风压完全无效	蓝→蓝→黄→紫
强走效果【小】	白→蓝
强走效果【大】	紫→蓝→蓝

团队有效·绿 体力系	
效果	旋律
体力回复【小】	紫→绿
体力回复【中】	绿→紫→黄
体力回复【大】	绿→绿→紫→青
体力回复【小】&解毒	白→绿

团队有效·黄 属性强化系	
效果	旋律
属性攻击力强化	黄→蓝→黄→白
火耐性强化【小】	黄→红
火耐性强化【大】	黄→蓝→白
水耐性强化【小】	黄→蓝→紫
水耐性强化【大】	黄→蓝→蓝→白
雷耐性强化【小】	黄→青→紫
雷耐性强化【大】	黄→黄→蓝
冰耐性强化【小】	黄→白→青 黄→白→青
冰耐性强化【大】	黄→紫→青 黄→绿→紫
龙耐性强化【小】	白→黄
龙耐性强化【大】	紫→黄→黄

团队有效·[illegible]	
效果	旋律
体力回复【中】&解毒	绿→蓝→紫→蓝
体力回复【中】&消臭	绿→白→青
回复速度【小】	绿→绿→黄
回复速度【大】	绿→红→绿→紫
精灵王的加护	绿→黄→紫→黄

全体有效·青 耐性系	
效果	旋律
听觉保护【小】	青→青→红
听觉保护【大】	青→青→绿→紫
寒冷无效&耐雪	青→青→黄
暑热无效	青→绿→青
眩晕无效	青→蓝→紫
麻痹无效	青→黄→黄
耐震	青→黄→青

黑狼鸟

种族： 飞龙种

特征： 别名“黑狼鸟”，是大怪鸟洋库库的紫色变种，嘴尖、尾巴有剧毒

活动场所： 密林

活动时间： 昼&夜

弱点： 头、首、足；

水 >> 冰 >> 龙

主要攻击方式： 3方向吐细、倒挂金钩、甩尾（带毒）、后飞咆哮

大怪鸟

种族： 鸟龙种

龙类中最弱的怪物，对各种刺激都很敏感，巨大的雷达形耳朵，可以监测到附近任何声响

活动场所： 密林

活动时间：

弱点： 耳（部位破坏）；毒，麻痹，睡眠，闪光玉，音爆弹，落穴

毒、麻痹、睡眠、闪光玉、音爆弹、落とし穴、シビレ陷阱；

水 >> 冰 >> 雷 >> 火

主要攻击方式：啄食、甩尾、火焰液、逃脱走、连续火焰液、高飞急袭，盘旋攻击

霞龙

种族：古龙种

特征：平时肉眼无法看见其存在的古龙，全身被紫色的坚硬如石的硬皮所包裹着，有着长长的舌头。

活动场所：密林、沼地、森と丘

活动时间：昼&夜

弱点：首、头；冰 >> 龙 >> 雷

主要攻击方式：突进・突然飞起然后释放大量的毒烟・用尾巴敲地[震动攻击，需要耐震技能] 右爪拍打前方，绿色液体喷射(耐力降到最低)，偷盗攻击，舌头横扫攻击(范围几乎达到180度)，霞龙酸液(降低防御力)

水龙

种族：鱼龙种

特征：在水边出现的带有翼和巨大鱼鳍的飞龙，虽然拥有强力的攻击能力，但并不能飞行

活动场所：沙漠/密林

活动时间：昼/夜

弱点："火"or"雷"属性

主要攻击方式：牙咬、甩尾、侧撞、水平跳跃牙咬+睡眠、足踏、水吐息（纵、横）

镰蟹

种族：甲壳种

特征：甲壳为青色，又叫镰蟹，和盾蟹的主要区别在于钳子，钳子完全展开以后范围相当大，背上的壳有3种分别为：普通壳(如图所示)龙头壳，以及海螺壳

活动场所：火山/沼泽

活动时间：昼/夜

弱点：

主要攻击方式：前方突进、两钳攻击、横移动、毒吐息 回旋镰刀斩。跳到天花板上之后，除了会使用滴水攻击外，还会使用喷水扫射攻击，在天花板上的时候注意尽量离开他的影子

麒麟

种族：古龙种

特征：闪耀着雷点青白色的雷马

活动场所：雪山、塔

活动时间：昼&夜

弱点：除了雷属性之外其它都有一点效果，几乎没

有弱点，除了头部以外经常会弹开武器

主要攻击方式：突进、角突、角突＋雷、落雷（本体×5）、落雷（周围×8）、落雷（前方×5）周围放电时间比较长，多多使用翻滚避开他的冲刺。

钢龙

种族：古龙种

特征：拥有操控风的能力，全身布满坚硬的黑鳞，别名“风翔龙”，当其控制风的时候，猎人们很难接近

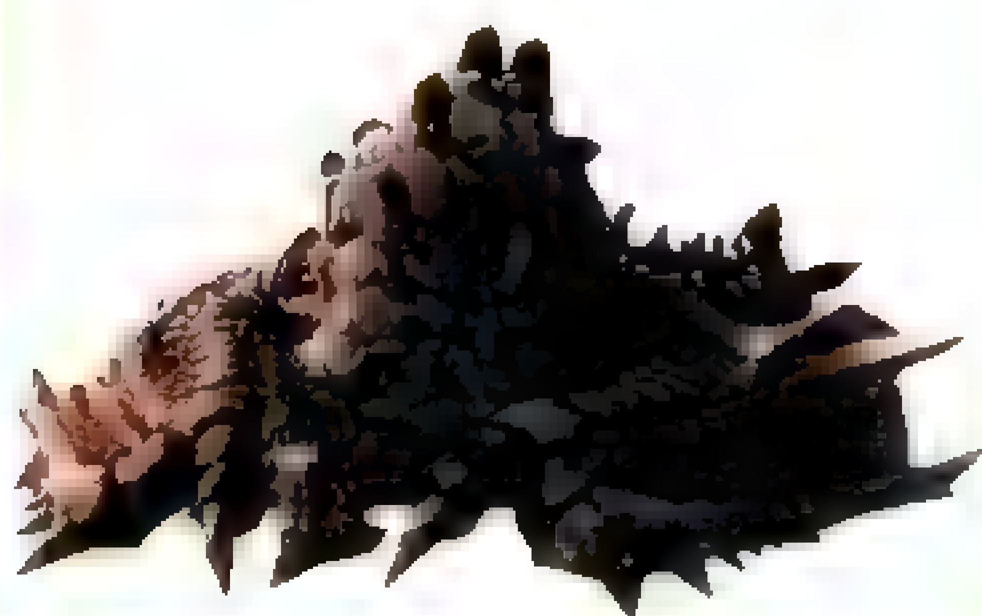
活动场所：砂漠(夜)、密林(夜)、雪山（夜&昼）

活动时间：昼or夜

弱点：头部；龙 >> 雷 >> 火属性；中毒时控制风的能力消失

主要攻击方式：地面——风吐息（在雪山附带冻结效果）、突进、回转前脚攻击、咆哮

空中——风吐息A、风吐息B、风吐息C、滑空突进、横移动、回转攻击、尾攻击



铠龙

种族：飞龙种

特征：全身外壳坚硬有如山一般巨大的飞龙，弱点不明显，可释放热气和催眠气体

活动场所：火山、沼地

活动时间：昼&夜

弱点：部位破坏后の腹；龙、水属性

主要攻击方式：牙咬、甩尾、摆尾、侧撞、猛突进、浮游落地、热线、催眠气、热气。行动相当缓慢。大多数攻击都是直线型，身体各个部分弹刀相当厉害，需要搭配技能或者使用高级武器才能砍到内部。使用远程武器的话，可以轻松乐胜

毒怪鸟

种族：鸟龙种

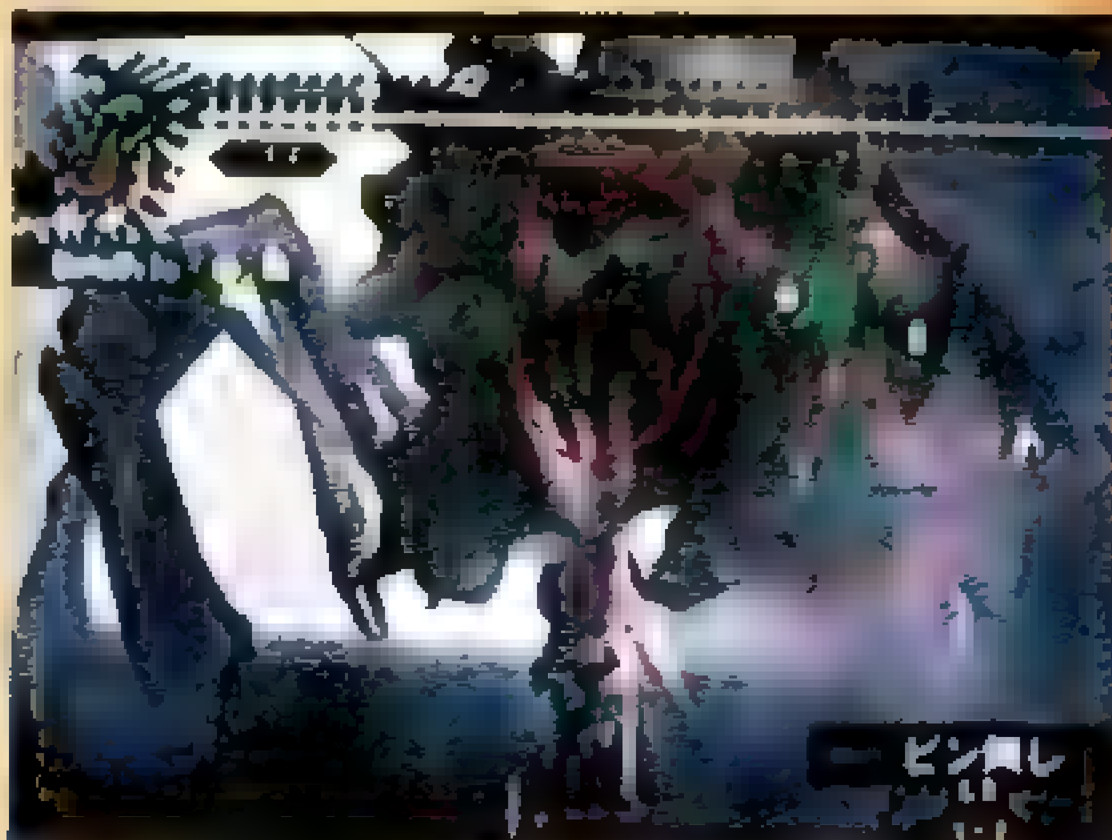
特征：拥有黑色的胶质外皮、大大的鸟喙以及可以发光的头部器官，体内有剧毒

活动场所：沼地

活动时间：昼/夜

弱点：毒、麻痹、睡眠、陷阱肉、落とし穴；火 >> 水 = 冰 >> 龙

主要攻击方式：连续啄+偷盗、毒吐息、冲撞+毒吐息、闪光、甩尾、装死。打2只的任务的时候注意验证第一只是真死还是假死，站远了扔它染色球就可以了.还有就是会俯冲抓击，跟打鸟一样，需要注意



岩蟹/老山蟹

种族：甲壳种

特征：岩石龙的一种，背上背负着老山龙的头骨，是蟹类的终极进化型。

活动场所：砦
活动时间：昼&夜
弱点：龙 >> 火 >> 雷
主要攻击方式：踩踏、钳夹。老山螃蟹的打法整体上和老山龙并无太大差别，使用近距离武器的话，需要不断的对其脚进行攻击，背后的老山头壳会在2区和4区的桥附近张开嘴巴释放大炮，在张开的时候，玩家可以跳到嘴巴里，放上专用爆弹来对其壳进行巨大伤害，并且在过关后有一定几率获得老山龙的角这一珍贵素材

大名盾蟹/盾蟹王

种族：甲壳种
特征：背负有莫诺普罗斯（一角龙）头骨的大型蟹类怪物，
具有强力攻击性的大爪同时又是坚固的盾。
活动场所：密林、砂漠
活动时间：昼/夜
弱点：、麻痹、睡眠、陷阱肉、音爆弹、シビレ陷阱；麻痹属性武器；雷 >> 火 >> 冰 >> 水
主要攻击方式：突然跳起压下一定范围内都会受到波及攻击、左右及正面钳子攻击、吐水攻击、倒退攻击

双角龙

种族：飞龙种
特征：特征是坚硬强壮的2支角，不可吐息攻击，但是有强力的钻地能力。咆哮的高音只有拥有高级耳栓才能防御
活动场所：砂漠
活动时间：昼&夜
弱点：尻尾；冰属性最有效。角龙在这作里变弱了，只是血多而已，以前的速度与力量结合的角龙，在这作中被削弱了。远距离的火车，具有相当大的追尾属性。钻地后出地的地点判定做了改变，更方便躲避了，出地的地点就在它完全入地后玩家所在的那个点偏后的地方，在它出来之前跑好位，出来之后可以直接打头或者打脚，扫尾的范围被减低了，只要在它前面基本没事.

炎王龙

种族：古龙种
特征：在火山地带目击到的古龙种，体内向外散发出高热气体，又称为“阳炎龙”。
活动场所：密林、砂漠、火山

活动时间：昼&夜

弱点：龙 >> 水 >> 冰 >> 雷

主要攻击方式：火焰吐息、突撞、爆发、尻尾攻击、飞撞

周身有热气，靠近它会持续减血，破处的办法同钢龙的风压一样，多打头，或者让它中毒。打头的机会具体为：它后退后会象征性的叫2下，此时上去砍个2到3刀。完成一次攻击后，它会转身面对玩家，此时可以砍一刀，然后立刻翻滚。它让自己周围爆炸后，会有硬直，此时上去砍2到3刀

红跳跳龙首领

种族：鸟类种

特征：红跳跳龙的首领，头部有巨大器官，喜欢单独行动。

活动场所：沼地、火山

活动时间：昼&夜

弱点：

主要攻击方式：牙咬、飞扑、毒液（中毒）

沙龙王

种族：鱼龙种

特征：沙龙们的首领，最害怕的东西是音爆弹

活动场所：砂漠

活动时间：昼/夜

弱点：麻痹、睡眠、音爆弹、シビレ陷阱；冰 >> 雷 >> 水；脖子

主要攻击方式：牙咬、侧撞、飞扑+麻痹、甩尾、践踏、砂吐息。对付沙龙王，没有什么好说的，多带上音爆弹，让他到地上来后战斗会变的相当容易

黄跳跳龙首领

种族：鸟类种

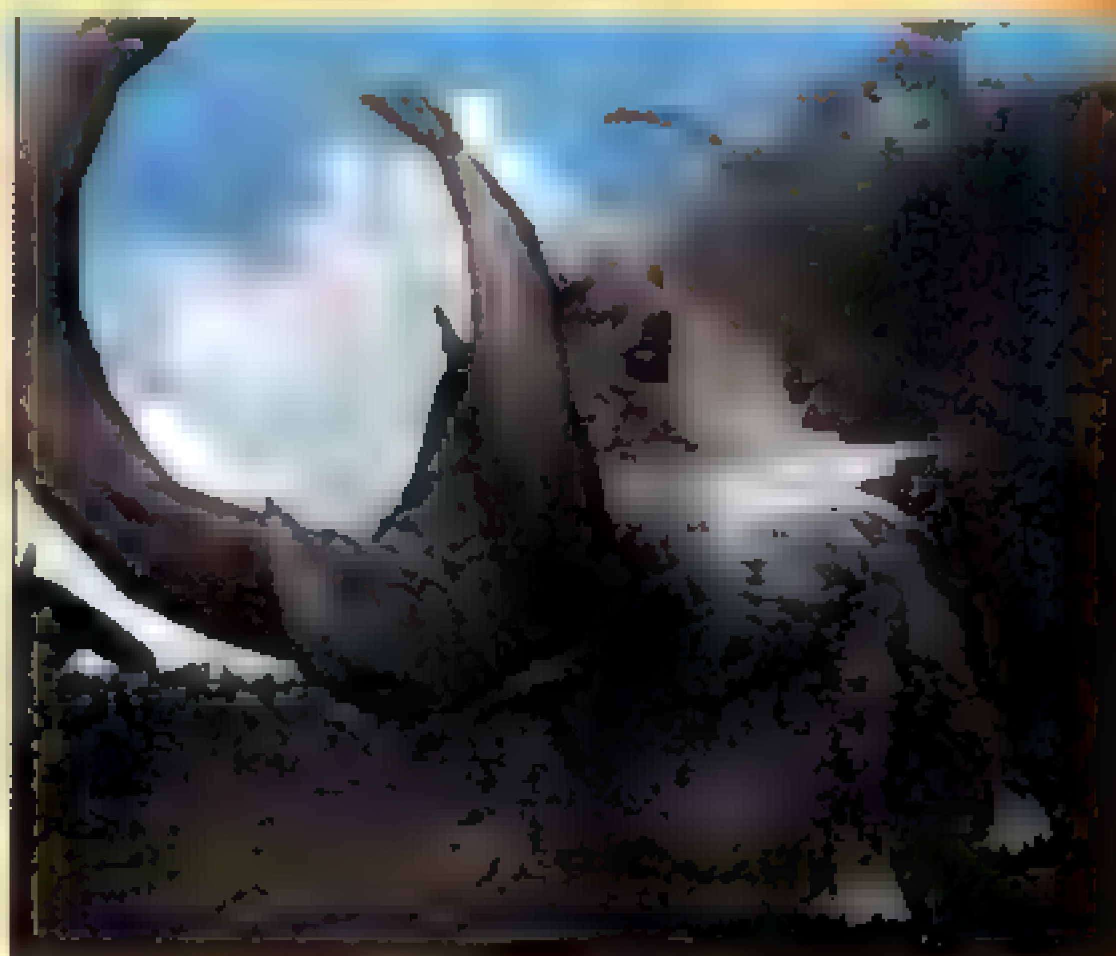
特征：黄跳跳龙们的首领。

活动场所：砂漠

活动时间：昼&夜

弱点：

主要攻击方式：牙咬+麻痹、飞扑+麻痹。麻痹率比起普通的黄跳跳龙来说相当高



野猪王

种族：牙兽种

特征：比普通野猪高大两倍以上，有一部分毛是白色的，并且长有大大的牙。

活动场所：密林、沼地、雪山

活动时间：昼&夜

弱点：

主要攻击方式：突进+角顶，跟一般的野猪基本上没什么两样，攻击后破绽大，上去随便砍.

蓝跳跳龙首领

种族：鸟类种
特征：蓝跳跳龙们的首领，头部有橘红色的冠，受到一定攻击会逃跑。
活动场所：密林
活动时间：昼&夜
弱点：
主要攻击方式：牙咬、连续咬、飞扑

雪狮子

种族：牙兽种
特征：生活在雪山的猛兽型怪物，统率小弟对猎人进行群体攻击。
活动场所：雪山
活动时间：昼&夜
弱点：火、雷；毒、麻痹、睡眠、陷阱肉、闪光玉、落とし穴、シビレ陷阱
主要攻击方式：飞扑、雪球吐息、后跳+落雪、空抓、召唤小弟

动作跟桃毛王比较像，需要注意的有以下几点.它钻地后，出现的地点非常有规律，100%是完全入地以后玩家站的位置，及时躲避即可.它从地里挖起

的雪球落地后会有2个碎片溅射往横方向，小心不要被砸到.在它屁股后面打它并不安全，因为它的后跳是带有很大攻击力的，尽量在它侧面打.

炎妃龙

种族：古龙种
特征：全身向外喷发火焰，靠近会持续造成伤害。
活动场所：塔
活动时间：昼&夜
弱点：颜：龙 >> 水 >> 冰 >> 雷
主要攻击方式：扇形火焰吐息、轨道随机突进、粉尘爆发、后跳、飞扑、甩尾。攻击方式和炎王龙类似。中距离的锁定冲刺威胁比较大。

岩龙

种族：飞龙种
特征：全身覆盖有火山的岩石，喜欢伪装成岩石躲在地下

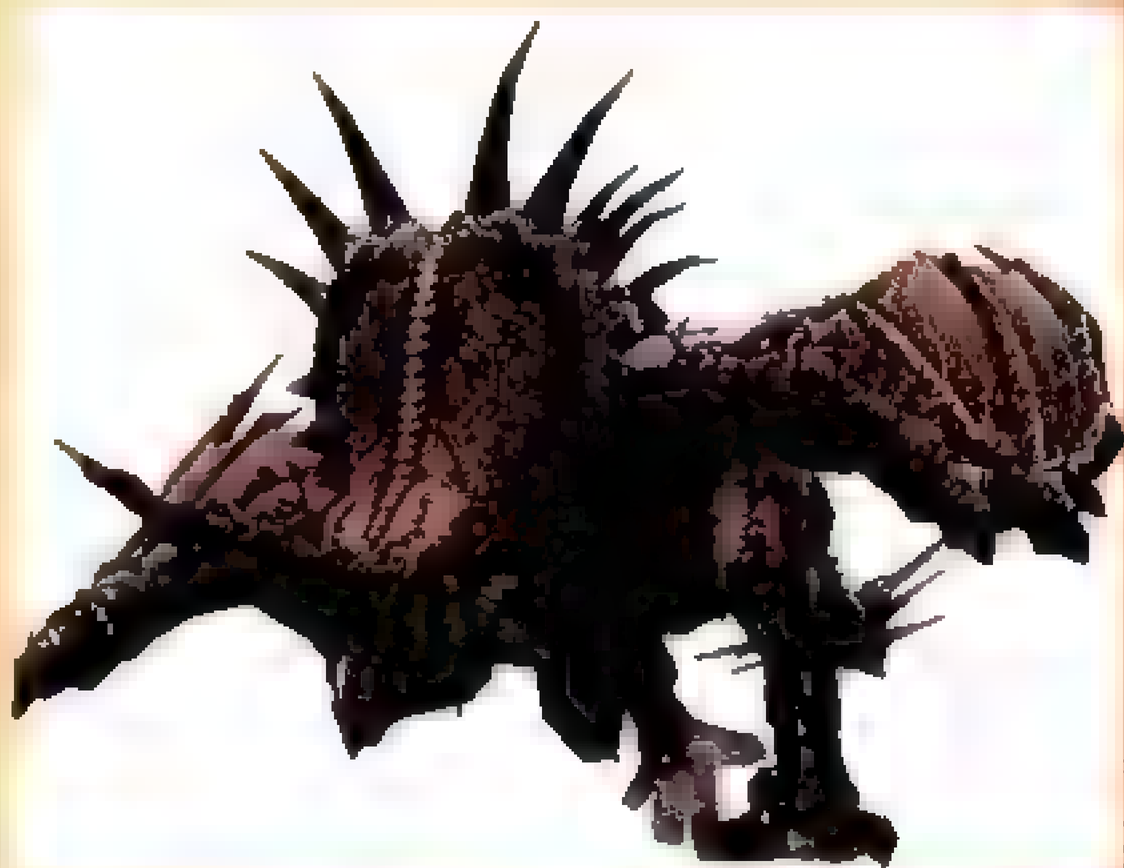
活动场所：火山
活动时间：昼&夜
弱点：龙 >> 冰 >> 火 = 水 = 雷
主要攻击方式：侧撞、突进、睡眠气体、毒气、甩尾、摆尾、火焰吐息。岩龙是铠龙的幼体形态，所以很多攻击诸如贯通炮还不会，只会一些比较傻呆的直线攻击。但全身铠甲坚硬如石，在使用武器上需要注意下。

桃毛兽王

种族：牙兽种
特征：比空加大不少，而且体表也有樱色的毛皮，夜里活动的能力极强。
活动场所：密林、沼地
活动时间：昼&夜
弱点：火 >> 水 >> 冰 >> 雷；毒、麻痹、睡眠、陷阱肉、闪光玉、落とし穴、シビレ陷阱
主要攻击方式：拳殴、飞扑、肚子格挡、突进、麻痹吐息。飞扑之后地面会产生震动，如果离太近的话会产生硬直，连续的拳击完成后也会有此效果.当这2招放完以后，它会出现长时间硬直，是攻击的最好时机.值得注意的是，桃毛王的屁和大便如果被沾到的话会有一个不能使用回复道具的负面效果.(需要抗菌技能才能防御)所以当刚发现它的时候不要轻易靠近打它，因为它一进入战斗状态 会先放屁，如果这时候被沾到的话比较尴尬...另外它抬其屁股的时候是准备放屁的先兆，注意及时躲开，飞大便只要玩家在跑动中，一般是不会被打到的.

电龙

种族：飞龙种
特征：出现在洞窟中的白色怪物，身体柔软，可以吸附在空中，虽然没有眼睛，但是感觉很敏锐。
活动场所：雪山、沼地
活动时间：昼
弱点：火；毒、麻痹、睡眠、落とし穴、シビレ陷阱
主要攻击方式：小范围电击、甩尾、3方向电球吐息+麻痹、飞扑(怒后变成带电飞扑，攻击力更高)
打电龙如果用不能防御的武器的话最好配有"高级耳栓"的装备，电龙吼叫后，一般放的招都是比较狠的.通常以攻击它的后腿为主，砍几刀就收，因为它随时有可能放电，如果它甩尾或者吐电，完全可以对它无忧无虑的输出.只要在打电龙的时候不贪刀，随时保持在它的后方，还是非常安全的，如果被吼的话，也有一定几率可以逃掉.总之心不可太急.欲速则不达.



一角龙

种族：飞龙种
特征：特征是头上的一根大角，是迪亚普罗斯的亚种，愤怒时头上会出现红色印记。
活动场所：砂漠
活动时间：
弱点：首、尻尾；冰 = 雷 >> 火
主要攻击方式：突进、侧撞、甩尾、摆尾、钻地、扬角。和双角龙几乎一个德行，攻击方式几乎完全一样。

金狮子

种族：牙兽种

特征：愤怒时毛皮变成金色，非常狂暴，姿态像DBZ里的超级赛亚人，属高级怪物。

活动场所：雪山

活动时间：夜

弱点：头、冰属性

主要攻击方式：突进2段击、电光石火、前方大范围捶击、地震击、
前方光线吐息（330防御以下即死）、空中吐息

老山龙

种族：古龙种

特征：生活上百年的老龙，偶尔会攻击城砦，亚种属于高级别怪物。

活动场所：砦

活动时间：昼/夜

弱点：火、龙；ガンナ十背中、 近接武器腹攻击

主要攻击方式：践踏、摆尾、咆哮。难点在于杀死还是击退

雌火龙

种族：飞龙种

特征：雌性火龙，喜好地上战，特别是火焰吐息。

活动场所：密林、沼地

活动时间：昼&夜

弱点：龙 >> 雷 >> 他(>火)

主要攻击方式：单发火球、3连火球吐息、突进、甩尾、牙咬、后空翻+毒。打头硬直的几率变小了，另外还需要注意有时候会连续2下后空翻，所以它后空翻结束以后不要急着上去打，看看有没有第二下。

雄火龙

种族：飞龙种

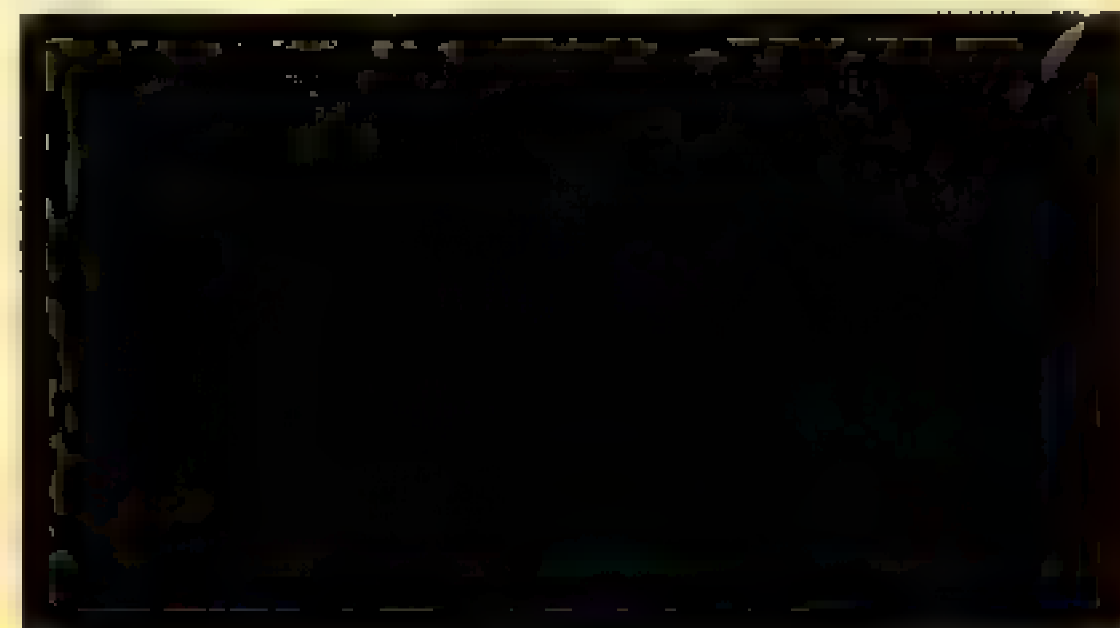
特征：雄性火龙，空中的王者，吐息攻击也很强力。

活动场所：

活动时间：

弱点：头、首、腹、足；冰 >> 龙 >> 水属性

主要攻击方式：突进、吐息、后飞吐息、牙咬、甩尾、毒爪、空中吐息、飞扑。当不需要改变冲锋角度时，会原地踏一步，这是削弱的地方，加强的地方是打头没有1代中那么容易硬直了，所以不能靠以前的感觉去打，要收的住刀，另外俯冲抓击它也会，要小心。



砀龙

种族：飞龙种

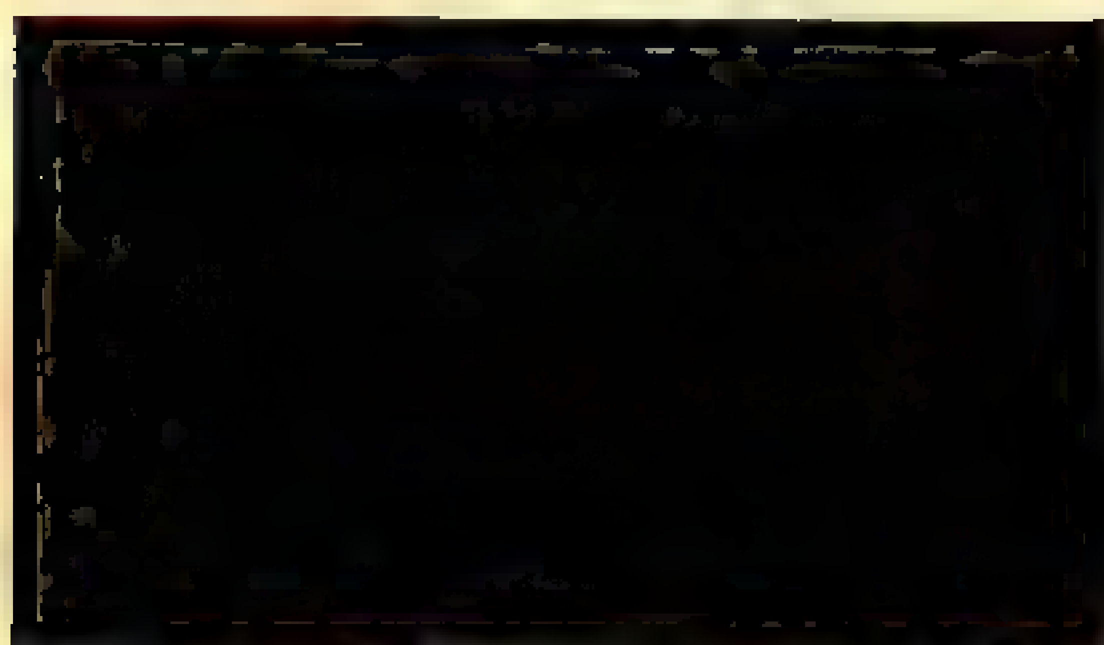
特征：别名"霸龙"，栖息于火山，实力比铠龙更强的飞龙

活动场所：火山

活动时间：昼&夜

弱点：龙

主要攻击方式：开火车，撕咬，震地攻击



山菜爷交换物品表

玩家除了从怪物身上剥取素材外，还可以通过各个地方的山菜爷手里交换各种素材，除了各种实用的熟肉，强走等恢复道具外，还有很多怨念RP素材也可以从这里获得。甚至可以让你提前拥有某些高级素材。

雪山

[illegible]	[illegible]	[illegible]
肉食龙の卵	回复药	回复药グレート
灰水晶の原石	回复药	回复药グレート
フルフルベビー	フルベビアイス	フルベビアイス
虫の死骸	雪山草	雪山草
もえないゴミ	雪山草	雪山草
コゲ鱼	雪山草	雪山草
コゲ肉	雪山草	雪山草
ネムリ草	雪山草	ホットドリンク
棒状の骨	雪山草	トウガラシ
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
冰结晶	モンスターのフン	飞龙のフン
龙骨【小】	ホットドリンク	ホットミート
投げナイフ	特产キノコキムチ	元气ドリンコ
黑真珠	こんがり鱼G	キラビートル
小金鱼	セッチャクロアリ	黄金ダンゴ
阳翔原珠	光虫	雷光虫
钓鱼カエル	解冰剂	セッチャクロアリ
红莲石	鬼人笛	回复笛
さびた板状の块	ランゴスタの羽	ランゴスタの甲壳
さびた块	カンタロスの羽	カンタロスの甲壳
冰结晶イチゴ	ドキドキノコ	毒テングダケ
钢龙の尻尾	荣养剂グレート	荣养剂
キリンの雷尾	ドスヘラクレス	汉方药
ドスギアノスの爪	捕获用麻醉药	爆药
轰龙の牙	怪力の丸药	怪力の种
钢龙の爪	忍耐の丸药	忍耐の种
桃毛兽の牙	マンドラゴラ	サボテンの花
黑巻き角	强走药	狂走エキス
青怪鸟の鳞	こんがり肉G	こんがり肉
ドスイーオスの头	硬化笛	解毒笛
炎王龙の角	活力剂	クーラーミート

[illegible]	[illegible]	[illegible]
黑铠龙の头壳	いにしえの秘药	秘药
炎王龙の甲壳	生命の粉尘	生命の粉
黑狼鸟のたてがみ	マンドラゴラ	解毒药
カブレライト矿石	王族カナブン	ドスヘラクレス
ノヴァクリスタル	いにしえの秘药	生命の粉尘
古代鱼	千里眼の药	增强剂
奇面王の遗产	王族カナブン	ドスヘラクレス
ネコ毛の红玉	ドス大食いマグロ	大食いマグロ
巨大なクチバシ	鬼人药	マンドラゴラ
轰龙の上鳞	硬化药グレート	ホットミート
金狮子の锐牙	ランゴスタの坚壳	カンタロスの坚壳
ギアノスの尖爪	千里眼の药	解冰剂
砦蟹の坚甲	ランゴスタの薄羽	カンタロスの薄羽
银火龙の尻尾	鬼人药グレート	王族カナブン
桃毛兽の尖爪	硬化药	回复药グレート
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	雷光エキス	モンスターの体液
神龙苔	アルビノエキス	モンスターの浓汁
龙木	雷光エキス	モンスターの体液
神龙木	アルビノエキス	モンスターの浓汁
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
电击Gチケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
「マ）王チケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
海贼Jチケット	JUMPタル爆弹	JUMPタル爆弹
狩人チケット	ビッケルグレート	ビッケル
狩魂チケット	ビッケルグレート	ビッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
クロオビチケット	雪山草	雪山草
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	回复药	药草
ババコイン	ハチミツ	アオキノコ
アルビノコイン	荣养剂	にが虫
ダイミョウコイン	硬化药	忍耐の种
ドドブラコイン	ホットミート	ホットドリンク
ガルルガコイン	汉方药	解毒药
レックスコイン	鬼人药	怪力の种
ディアブロコイン	回复药グレート	回复药
グラビドコイン	忍耐の丸药	硬化药グレート
マボロシコイン	こんがり肉	元气ドリンコ
ドスガレコイン	クーラーミート	クーラードリンク
ガノスコイン	荣养剂グレート	增强剂
ショウグンコイン	こんがり肉G	强走药
リオコイン	怪力の丸药	鬼人药グレート
キンビカコイン	秘药	活力剂
山菜组引换券	硬化药	忍耐の种
山菜组引换券G	硬化药グレート	忍耐の丸药
铜の山菜组引换券	雪狮子の牙	雪狮子の牙
银の山菜组引换券	アルビノの中落ち	アルビノの中落ち
金の山菜组引换券	钢龙の宝玉	钢龙の宝玉

密林

飞龙の卵	回复药	回复药グレート
肉食龙の卵	回复药	回复药グレート
虫の死骸	特产キノコ	特产キノコ
もえないゴミ	特产キノコ	特产キノコ
コゲ鱼	特产キノコ	特产キノコ
コゲ肉	特产キノコ	特产キノコ
ツタの叶	特产キノコ	棒状の骨
マヒダケ	特产キノコ	カラ骨【小】
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
サシミウオ	カラ骨【大】	カラ骨【小】
眠鱼	龙骨【小】	なぞの头骨
クモの巣	カラ骨【小】	カラ骨【大】
雷光虫	大きな骨	とがった爪
女王虫の尻尾	麻痹袋	なぞの头骨
ヤマイモムシ	とがった爪	棒状の骨
ハリマグロ	鱼骨	カラ骨【大】
忍耐の种	カラ骨【小】	なぞの头骨
マタタビ	なぞの骨	棒状の骨
水光原珠	龙骨【中】	ガウシカの毛皮
特产キノコキムチ	龙骨【小】	大きな骨
アロダンゴ	ファンゴの毛皮	カラ骨【小】
カジキマグロ	黑真珠	鱼龙の牙
修罗原珠	龙骨【大】	雷光エキス
キラビートル	ギアノスの皮	ファンゴの毛皮
さびた小さな块	蛇龙の皮	缟模样の皮
さびた棒状の块	ドスランポスの皮	ドスゲネポスの皮
盾蟹の小壳	ギアノスの鳞	ランポスの鳞
翠水龙のヒレ	ゲネポスの皮	水龙の鳞
尖ったクチバシ	砂龙の鳞	砂龙のヒレ
大猪の牙	ブランゴの毛	大猪の皮
ファンゴの头	ランゴスタの羽	カンタロスの羽
镰蟹の脚	ゴム质の皮	水龙のヒレ
雪狮子の尻尾	雪狮子の毛	盾蟹の甲壳

炎妃龙の尻尾	炎妃龙の角	铠龙の甲壳
老山龙の大爪	老山龙の鳞	エビの小壳
モスの苔皮	ケルビの皮	ランポスの皮
毒怪鸟の头	ブヨブヨした皮	カンタロスの甲壳
角龙の尻尾	一角龙の甲壳	真红の角
霞龙の爪	岩龙の甲壳	轰龙の爪
奇面王の遗产	电气袋	麻痹袋
翠水龙の上ヒレ	イーオスの上皮	砂龙の上鳞
ランポスの上鳞	上质な毛皮	イーオスの皮
青怪鸟の上鳞	ブランゴの刚毛	ゲネポスの上鳞
银火龙の上鳞	ゴム质の上皮	イーオスの上皮
金狮子の尻尾	炎の龙鳞	狱炎石
老山龙の红玉	古龙の血	龙玉
ドスビスカス	モンスターのフン	飞竜のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	龙骨【大】	古龙骨
神龙苔	上龙骨	坚龙骨
龙木	龙骨【大】	古龙骨
神龙木	上龙骨	坚龙骨
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
电击Gチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
［マ］王チケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
海贼Jチケット	JUMPタル爆弹	JUMPタル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
クロオビチケット	特产キノコ	特产キノコ
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	怪鸟の鳞	怪鸟の甲壳
ババコイン	桃毛兽の毛	桃毛兽の牙
アルビノコイン	ブヨブヨした皮	アルビノエキス
ダイミョウコイン	盾蟹の甲壳	盾蟹の爪
ドドブラコイン	雪狮子の毛	雪狮子の髭
ガルルガコイン	黑狼鸟の鳞	黑狼鸟の甲壳
レックスコイン	轰龙の鳞	轰龙の甲壳
ディアブロコイン	角龙の甲壳	角龙の牙
グラビドコイン	铠龙の甲壳	龙骨【大】
マボロシコイン	キリンのたてがみ	キリンの雷角
ドスガレコイン	砂龙の鳞	砂龙のヒレ
ガノスコイン	水龙の鳞	水龙のヒレ
ショウグンコイン	镰蟹の甲壳	镰蟹の脚
リオコイン	火龙の鳞	火龙の甲壳
キンピカコイン	勇气の证	金狮子の黑毛
山菜组引换券	强走药	こんがり肉
山菜组引换券G	强走药グレート	こんがり肉G
铜の山菜组引换券	极彩色の毛	极彩色の毛
银の山菜组引换券	雌火龙の逆鳞	雌火龙の逆鳞
金の山菜组引换券	雌火龙の红玉	雌火龙の红玉

砂漠

草食龙の卵	回復药	回复药グレート
虫の死骸	热带イチゴ	热带イチゴ
もえないゴミ	热带イチゴ	热带イチゴ
コゲ鱼	热带イチゴ	热带イチゴ
コゲ肉	热带イチゴ	热带イチゴ
火药草	热带イチゴ	冰结晶
サボテンの花	热带イチゴ	冰结晶
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
タルの盖	マカライト矿石	水光原珠
奇面族のお宝	水光原珠	マカライト矿石
龙骨【中】	大地の结晶	铁矿石
龙骨【小】	冰结晶	铁矿石
カクバッタ	圆盘石	铁矿石
なぞの骨	石ころ	圆盘石
眠鱼	铁矿石	圆盘石
落阳草	圆盘石	石ころ
げどく草	石ころ	圆盘石
なぞの头骨	铁矿石	圆盘石
抗菌石	水光原珠	水光原珠
マンドラゴラ	大地の结晶	マカライト矿石
冰结晶イチゴ	大地の结晶	マカライト矿石
蛇龙の头	铁矿石	圆盘石
ランゴスタの甲壳	大地の结晶	マカライト矿石
さびた大きな块	マカライト矿石	铠石
さびた小さな块	マカライト矿石	铠石
マグダンゴ	铁矿石	マカライト矿石
炎王龙のたてがみ	铠玉	上铠玉
黑角龙の背甲	铠玉	铠石
ドスゲネポスの头	マカライト矿石	大地の结晶
肉球のスタンプ	水光原珠	阳翔原珠
黑角龙の尻尾	マカライト矿石	ライトクリスタル
老山龙の角	マカライト矿石	红莲石
黑狼鸟の尻尾	マカライト矿石	ライトクリスタル
铠蟹の尖爪	マカライト矿石	红莲石
桃毛兽の爪	大地の结晶	マカライト矿石
镰蟹の镰	阳翔原珠	マカライト矿石
角龙の头壳	マカライト矿石	水光原珠
ドスギアノスの头	水光原珠	大地の结晶
炎龙の爪	红莲石	修罗原珠
奇面王の遗产	铠玉	上铠玉
翠水龙の上鳞	阳翔原珠	琉璃原珠
炎王龙の尖角	カブレライト矿石	ユニオン矿石
角龙の锐牙	红莲石	ライトクリスタル
ギアノスの上鳞	マカライト矿石	ドラグライト矿石
老山龙の苍角	狱炎石	ノヴァクリスタル
怪鸟の上鳞	ドラグライト矿石	铠玉
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	铠玉	铠玉
神龙苔	上铠玉	上铠玉
龙木	铠玉	铠玉
神龙木	上铠玉	上铠玉
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
电击Gチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
【マ】王チケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹

海贼Jチケット	JUMPタル爆弹	JUMPタル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
クロオビチケット	热带イチゴ	热带イチゴ
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	圆盘石	石ころ
ババコイン	铁矿石	圆盘石
アルビノコイン	水光原珠	冰结晶
ダイミョウコイン	大地の结晶	铁矿石
ドドブラコイン	冰结晶	大地の结晶
ガルルガコイン	マカライト矿石	铠石
レックスコイン	水光原珠	マカライト矿石
ディアブロコイン	マカライト矿石	水光原珠
グラビドコイン	阳翔原珠	红莲石
マボロシコイン	水光原珠	ライトクリスタル
ドスガレコイン	铁矿石	圆盘石
ガノスコイン	大地の结晶	铁矿石
ショウグンコイン	阳翔原珠	黑真珠
リオコイン	マカライト矿石	阳翔原珠
キンピカコイン	修罗原珠	红莲石
山菜组引换券	鬼人药	怪力の种
山菜组引换券G	鬼人药グレート	怪力の丸药
铜の山菜组引换券	水龙のヒレ	水龙のヒレ
银の山菜组引换券	モノブロスハート	モノブロスハート
金の山菜组引换券	炎龙の宝玉	炎龙の宝玉

沼地

灰水晶の原石	回复药	回复药グレート
白水晶の原石	回复药	回复药グレート
フルフルベビー	フルベビアイス	フルベビアイス
虫の死骸	特产キノコ	特产キノコ
もえないゴミ	特产キノコ	特产キノコ
コゲ鱼	特产キノコ	特产キノコ
コゲ肉	特产キノコ	特产キノコ
毒テングダケ	特产キノコ	ホットドリンク
コンガの毛	特产キノコ	解毒药
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
なぞの骨	げどく草	药草
眠鱼	ニトロダケ	ドキドキノコ
怪鸟の鳞	爆药	解毒药
落し物の伞	大食いマグロ	狂走エキス
ツチハチノコ	カクサンの实	忍耐の种
龙骨【小】	クーラードリンク	クーラーミート
圆盘石	解毒药	ドキドキノコ
カクサンデメキン	不死虫	抗菌石
冰结晶	モンスターのフン	飞龙のフン
钓鱼バッタ	アオキノコ	にが虫
ペイントの实	ネンチャク草	火药草
特产キノコキムチ	ドキドキノコ	毒テングダケ
黄金ダンゴ	忍耐の种	硬化药
さびた棒状の块	ランゴスタの羽	ランゴスタの甲壳
さびた板状の块	カンタロスの羽	カンタロスの甲壳
奇面族のお宝	セッチャクロアリ	增强剂
ドラグライト矿石	ドスヘラクレス	キラビートル
ライトクリスタル	光虫	セッチャクロアリ
镰蟹の小壳	怪力の种	捕获用麻醉药

极彩色の毛	荣养剂グレート	荣养剂
ドスランポスの头	回复药グレート	キラビートル
霞龙の尻尾	鬼人药グレート	ホットミート
雪狮子の牙	キラビートル	回复笛
ねじれた角	鬼人药	鬼人药グレート
ガウシカの角	こんがり肉	生焼け肉
炎王龙の尻尾	活力剂	クーラーミート
苍火龙の尻尾	カンタロスの甲壳	ランゴスタの甲壳
角龙の牙	千里眼の药	汉方药
カンタロスの头	解毒笛	鬼人笛
奇面王の遗产	王族カナブン	ドスヘラクレス
琉璃原珠	こんがり肉G	狂走エキス
镰蟹の尖爪	こんがり鱼G	こんがり鱼
霞龙の尖角	カンタロスの坚壳	ランゴスタの坚壳
银火龙の翼	カンタロスの薄羽	ランゴスタの薄羽
エビの大壳	鬼人药グレート	王族カナブン
金狮子の尖爪	强走药	强走药グレート
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	雷光エキス	モンスターの体液
神龙苔	アルビノエキス	モンスターの浓汁
龙木	雷光エキス	モンスターの体液
神龙木	アルビノエキス	モンスターの浓汁
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
电击Gチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
「マ」王チケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
海贼Jチケット	JUMPタル爆弹	JUMPタル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
クロオビチケット	特产キノコ	特产キノコ
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	回复药	药草
ババコイン	ハチミツ	アオキノコ
アルビノコイン	荣养剂	にが虫
ダイミョウコイン	硬化药	忍耐の种
ドドブラコイン	ホットミート	ホットドリンク
ガルルガコイン	汉方药	解毒药
レックスコイン	鬼人药	怪力の种
ディアブロコイン	回复药グレート	回复药
グラビドコイン	忍耐の丸药	硬化药グレート
マボロシコイン	こんがり肉	元気ドリンコ
ドスガレコイン	クーラーミート	クーラードリンク
ガノスコイン	荣养剂グレート	增强剂
ショウグンコイン	こんがり肉G	强走药
リオコイン	怪力の丸药	鬼人药グレート
キンピカコイン	秘药	活力剂
山菜组引换券	荣养剂	回复药
山菜组引换券G	荣养剂グレート	回复药グレート
铜の山菜组引换券	ライトクリスタル	ライトクリスタル
银の山菜组引换券	铠龙の头壳	铠龙の头壳
金の山菜组引换券	霞龙の宝玉	霞龙の宝玉

森丘

虫の死骸	特产キノコ	特产キノコ
もえないゴミ	特产キノコ	特产キノコ
コゲ鱼	特产キノコ	特产キノコ
コゲ肉	特产キノコ	特产キノコ
はじけクルミ	特产キノコ	棒状の骨
圆盘石	特产キノコ	棒状の骨
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
爆药	カラ骨【大】	カラ骨【小】
はじけイワシ	なぞの头骨	棒状の骨
毒テングダケ	カラ骨【小】	なぞの头骨
マンドラゴラ	龙骨【小】	なぞの头骨
セッチャクロアリ	とがった爪	ガウシカの毛皮
大地の结晶	龙骨【小】	大きな骨
特产キノコキムチ	カラ骨【大】	カラ骨【小】
奇面族のお宝	ファンゴの毛皮	ギアノスの皮
バクレツアロワナ	とがった爪	棒状の骨
水光原珠	ランポスの鳞	ケルビの角
怪力の种	とがった爪	カラ骨【大】
ハレツアロワナ	カラ骨【大】	龙骨【小】
火药草	なぞの头骨	なぞの骨
さびた块	蛇龙の皮	编横蜂の皮
さびた大きな块	トスギアノスの皮	ドスイーオスの皮
ハリの实	なぞの骨	棒状の骨
火龙の尻尾	镰蟹の甲壳	イーオスの鳞
ドスランポスの爪	ゲネポスの皮	ランゴスタの羽
火龙の翼膜	樱火龙の鳞	轰龙の甲壳
霞龙の皮	上龙骨	古龙骨
霞龙の角	炎龙の翼膜	キリンの皮
镰蟹の爪	轰龙の鳞	黑狼鸟の甲壳
黑狼鸟の耳	怪鸟の耳	怪鸟の翼膜
钢龙の角	钢龙の甲壳	钢の龙鳞
轰龙の尻尾	水龙のヒレ	雪狮子の髭
岩龙の翼	龙头壳	ドスイーオスの皮
铠龙の头壳	雌火龙の甲壳	雌火龙の棘
苍火龙の翼	一角龙の背甲	火龙の骨髓
ネコ毛の红玉	ファンゴの毛皮	怪鸟の鳞
古代鱼	龙骨【大】	雷光エキス
奇面王の遗产	火炎袋	毒袋
霸龙の尻尾	老山龙の苍甲壳	火龙の延髓
苍火龙の上鳞	猛毒袋	黑铠龙の甲壳
怪鸟の坚壳	ゲネポスの上皮	カンタロスの薄羽
ランポスの尖爪	雌火龙の鳞	火龙の鳞
黑角龙の坚甲	坚牢な骨	桃毛兽の刚毛
立派なクチバシ	大猪の硬い皮	ギアノスの上皮
黄金の毛	爆炎袋	坚龙骨
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	龙骨【大】	古龙骨
神龙苔	上龙骨	坚龙骨
龙木	龙骨【大】	古龙骨
神龙木	上龙骨	坚龙骨
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ

[illegible]	[illegible]	[illegible]
デンゲキチケット	ポリタン爆弾	ポリタン爆弾
电击Gチケット	ポリタン爆弾	ポリタン爆弾
「マ）王チケット	ポリタン爆弾	ポリタン爆弾
海贼Jチケット	JUMPタル爆弾	JUMPタル爆弾
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弾G	打上げタル爆弾
クロオビチケット	特产キノコ	特产キノコ
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	怪鸟の鳞	怪鸟の甲壳
ババコイン	桃毛兽の毛	桃毛兽の牙
アルビノコイン	ブヨブヨした皮	アルビノエキス
ダイミョウコイン	盾蟹の甲壳	盾蟹の爪
ドドブラコイン	雪狮子の毛	雪狮子の鬣
ガルルガコイン	黑狼鸟の鳞	黑狼鸟の甲壳

[illegible]	[illegible]	[illegible]
レックスコイン	轰龙の鳞	轰龙の甲壳
ディアブロコイン	角龙の甲壳	角龙の牙
グラビドコイン	铠龙の甲壳	龙骨【大】
マボロシコイン	キリンのたてがみ	キリンの雷角
ドスガレコイン	砂龙の鳞	砂龙のヒレ
ガノスコイン	水龙の鳞	水龙のヒレ
ショウグンコイン	镰蟹の甲壳	镰蟹の脚
リオコイン	火龙の鳞	火龙の甲壳
キンピカコイン	勇气の证	金狮子の黑毛
山菜组引换券	秘药	生命の粉
山菜组引换券G	いにしえの秘药	生命の粉尘
铜の山菜组引换券	上龙骨	上龙骨
银の山菜组引换券	火龙の逆鳞	火龙の逆鳞
金の山菜组引换券	火龙の红玉	火龙の红玉

TO 编辑：绿色打底纹是个人认为值得交换以及部分素材涉及到提前打造武器的。红色则是加粗醒目表示。大多数都是比较RP素材，以及一时可能会需要的量比较大。

2008最新PSP游戏发售表

美版：

3月17日			
DT赛车	DT Racer Refueled	Valcon Games	RAC
3月25日			
最终幻想7核心危机	Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	ARPG
大蛇无双	Warriors Orochi	KOEI	ACT
4月22日			
N+	N+	Atari	TAB
4月29日			
SNK街机经典合集Vol 1	SNK Arcade Classics: Volume 1	SNK Playmore	ACT
5月2日			
铁人	Iron Man	SEGA	ACT
5月6日			
R-Type战略版	R-Type Command	Atlus	SLG
5月15日			
纳尼亚年代记：凯斯宾王子	Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney	AVG
5月19日			
毁灭全人类 解放威利	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	AVG
欧洲杯2008	UEFA Euro 2008	EA	SPG
6月3日			
乐高夺宝奇兵	LEGO Indiana Jones	LucasArts	AVG
6月17日			
特工克拉克	Secret Agent Clank	SCE	ETC
太空侵略者极限版	Space Invaders Extreme	Shooter	
2008年7月			
NCAA橄榄球09	NCAA Football 09	EA	SPG
2008年8月			
麦登橄榄球09	Madden NFL 09	EA	SPG
星球大战：原力解放	Star Wars The Force Unleashed	LucasArts	ACT
2008年9月			
欧洲英雄	Heroes Over Europe	Red Mile	ACT
Tom Clancy 终结战争	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	Strategy
2008年秋			
推石小子：宝石	Boulder Dash — Rocks!	10TACLE Studios	PUZ
勇气物语	Brave	SouthPeak Interactive	RPG
木偶西德	Cid the Dummy	Oxygen Games	Platformer
德伯力克：原罪	Diabolik: The Original Sin	Black Bean	AVG
太平洋英雄	Heroes of the Pacific	Red Mile	ACT
职业斗牛士	Professional Bull Riders	Crave	SPG
2008年冬			
KOF大蛇篇	King of Fighters Collection: The Orochi Saga	SNK Playmore	Fighting
侍魂年代记	Samurai Shodown Anthology	SNK Playmore	Fighting
2008年内			
百弹	100 Bullets	D3 Publisher	ACT
比波猴学院	Ape Escape Academy 2	SCE	Party
捉猴 猴子大师赛	Ape Escape: Saru Saru Master Moves	ACT	
亚瑟和迷你王国	Arthur and the Invisibles	Atari	ACT
都市赛车 沥青路GT 2	Asphalt: Urban GT 2	Ubisoft	RAC
韵律大师	Beaterator	Rockstar	RAG
极乐岛	Bliss Island	Codemasters	Puzzle
查理布朗全明星	Charlie Brown's All-Stars	NBGI	SPG
恶魔猎人系列	Devil May Cry Series	Capcom	ACT
上古卷轴 湮没之都	Elder Scrolls Travels: Oblivion	Bethesda	RPG
Eyetoy玩具Portable	EyeToy: Play Portable	SCE	Party

日版：

2008年3月6日			
北欧战神传・雷娜斯（廉价版）	ヴァルキリープロファイル-レナス-(Ultimate Hits)	Square Enix	RPG
DQ&FF in 富有街（廉价版）	DQ & FF in いただきストリートポータブル (Ultimate Hits)	Square Enix	TAB
炸弹人P（廉价版）	ボンバーマンポータブル(Hudson the Best)	HUDSON	ACT
3月13日			
沙罗曼蛇P（廉价版）	沙罗曼蛇 ポータブル(Konami the Best)	KONAMI	STG
兵蜂P（廉价版）	ツインビー ポータブル(Konami the Best)	KONAMI	STG
Q版沙罗曼蛇（廉价版）	パロディウス ポータブル(Konami the Best)	KONAMI	STG
3月19日			
极品飞车11：街道争霸	ニード・フォー・スピード プロストリート	EA	RAC
无限回廊	无限回廊	SCE	PUZ
死人头弗雷德	デッドヘッドフレッド~首なし探偵の悪夢~	D3 Publisher	ACT
复活传说	テイルズオブリバース	NBGI	RPG
海腹川背	海腹川背Portable	MMV	ACT
3月27日			
怪物猎人2nd G	モンスターハンターポータブル 2nd G	CAPCOM	ACT
古墓丽影周年纪念版	TOMB RAIDER ANNIVERSARY	SPIKE	ACT
反逆的鲁鲁修 失落的颜色	コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS	NBGI	AVG
大战略VII Exceed	大战略VIIエクシード	SS-Alpha	SLG
4月2日			
星海传说2二度进化	スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション	Square Enix	
4月10日			
ナンプレ10000问	数字游戏10000问	Success	ETC
4月24日			
绅士侦探-八十神薰的挑战-	ミステリートPORTABLE-八十神かおるの挑戦！-	Views	AVG
实况力量棒球便携版3	实况パワフルプロ野球ポータブル3	KONAMI	SPG
大家的地图	みんなの地图3	Zenrin	ETC
魔幻精灵	ヴァンテージマスターポータブル	Falcom	RPG
未知大陆	ワールド・ネバーランド2in1ポータブル	fonfun	RPG
5月1日			
就在日本的某处	ニッポンのあそこで	SCE	ETC
5月15日			
赛马通Portable	竞马通ポータブル JRA公式データ22年分收录	每日通信	ETC
5月29日			
瓦尔哈拉骑士2	ヴァルハラナイツ2	MMV	RPG
大力工头	いくぜっ！源さん-夕焼け大工物语-	Irem	ACT
MEDICAL91便携版	MEDICAL91 ポータブル	TAKUTO	ACT
2008年春发售			
精灵国度 悠久之仁	テイル・ナ・ノーグ-悠久の仁-	SS-Alpha	RPG
死神・灵魂升温5	BLEACH-ヒート・ザ・ソウル5-	SCEJ	ACT
6月19日			
超级机器人大战A便携版	スーパーロボット大战A ポータブル	Banpresto	SLG
神曲奏界POLYPHONICA	神曲奏界ポリフォニカ 0~4话フルパック	Prot	ETC
2008年夏发售			
TO LOVE・心跳！临海学校篇	To Loveる-とらぶる-ドキドキ！临海学校编	MMV	AVG
2008年内发售			
最终幻想・纷争	ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	ACT
梦幻之星Portable	ファンタシースター ポータブル	SEGA	RPG
发售日未定游戏			
EX人生游戏	Ex人生ゲーム	ATLUS	ETC
女神异闻录	ペルソナ	ATLUS	RPG
TGM-K	TGM-K	Arika	ETC
格斗之王	KOF	SNK PLAYMORE	FTG
RS Revolution	RS Revolution	Spike	ETC
魔界战争	魔界ウォーズ	日本一	SLG
侦探神宫寺三郎	探偵神宫寺三郎	Workjam	AVG
川钓系列	川のぬし釣りシリーズ	MMV	ETC

Sony PSP日本游戏销量排行榜

排行	游戏名称	厂商	累计销量	初周销量	发售日
1	怪物猎人Portable 2	CAPCOM	1,636,009	764,313	07/02/22
2	最终幻想7核心危机	Square Enix	753,939	470,152	07/09/13
3	怪物猎人Portable	CAPCOM	668,964	118,317	05/12/01
4	大众高尔夫	SCEI	399,257	66,079	04/12/12
5	合金装备 掌上行动	KONAMI	358,277	138,632	06/12/21
6	最终幻想战略版 狮子战争	Square Enix	301,796	169,768	07/05/10
7	脑力锻炼 Portable	SEGA	297,816	45,857	05/10/20
8	怪物猎人Portable(Best)	CAPCOM	290,904	12,314	06/08/03
9	真 三国无双	KOEI	286,274	56,425	04/12/16
10	SD高达G世纪Portable	NBGI	278,702	149,237	06/08/03
11	山脊赛车	NAMCO	273,521	60,163	04/12/12
12	大众高尔夫Portable(Best)	SCE	261,117	7,855	05/11/17
13	胜利十一人9职业进化	KONAMI	244,462	87,935	05/09/15
14	大众高尔夫Portable 2	SCE	219,935	85,866	07/12/06
15	世界传说 光明神话	NBGI	214,128	97,156	06/12/21
16	高达战斗编年史	NBGI	209,891	86,538	07/10/04
17	合金装备 掌上行动+	KONAMI	206,365	88,940	07/09/20
18	永恒传说	NAMCO	193,541	74,630	05/03/03
19	星海传说 初次起航	Square Enix	192,443	115,280	07/12/27
20	Talkman	SCE	169,633	14,276	05/11/17
21	北欧战神传 蕾娜斯	Square Enix	168,515	73,529	06/03/02
22	乐克乐克	SCE	154,816	32,634	06/07/13
23	实况力量棒球Portable	KONAMI	150,431	38,836	06/04/01
24	基连的野望 阿克西斯的威胁	NBGI	145,549	108,114	08/02/07
25	龙珠Z真武道会	NBGI	140,863	61,469	06/04/20
26	麻雀格斗俱乐部	KONAMI	134,572	—	04/12/12
27	高达SEED联合VS.ZAFT	NBGI	133,087	56,438	07/04/05
28	拉切特与克拉乐5	SCE	127,724	39,529	07/06/28
29	比波猴学院	SCE	127,679	22,999	04/12/30
30	横行霸道 自由城故事	CAPCOM	125,507	38,685	07/07/26
31	最终幻想	Square Enix	124,839	52,554	07/04/19
32	胜利十一人 职业进化2008	KONAMI	124,344	70,313	08/01/24
33	德比赛马P	Enterbrain	123,227	37,733	06/07/27
34	合金装备ACID	KONAMI	118,553	24,149	04/12/16
35	胜利十一人10 职业进化	KONAMI	118,229	25,852	06/12/14
36	实况力量棒球Portable2	KONAMI	118,126	27,213	07/04/05
37	皇牌空战X 虚伪的天空	NBGI	116,176	52,312	06/10/26
38	文字谜题大辞典	NAMCO	115,349	—	04/12/16
39	高达大混战	NBGI	114,861	53,369	06/10/05
40	宿命传说2	NBGI	114,757	65,503	07/02/15
41	铁拳 黑暗复苏	NBGI	114,734	54,764	06/07/06
42	捉猴P!	SCE	113,443	24,816	05/03/17
43	幻想传说 全程语音版	NBGI	112,367	65,417	06/09/07
44	DQ&FF富有街Portable	Square Enix	110,823	48,118	06/05/25
45	激 战国无双	KOEI	109,324	22,817	05/12/08
46	头文字D ARCADE STAGE	SEGA	104,503	51,742	06/02/23

47	英雄传说 白魔女	BANDAI	103,834	21,147	04/12/16
48	KAZUO	SCE	103,590	24,785	06/04/27
49	勇者别嚣张	SCE	103,589	28,558	07/12/06
50	随身玩伴	SCE	103,205	18,476	04/12/16
51	龙珠Z真武道会 2	NBGI	97,739	41,988	07/06/07
52	我的暑假Portable	SCE	96,651	24,866	06/06/29
53	脑力训练Portable 2	SEGA	89,430	15,802	06/05/25
54	MAPLUS Portable Edia	88,585	25,679	06/12/14	
55	超级机器人大战MX Portable	BANPRESTO	87,342	41,389	05/12/29
56	凉宫春日的约定	NBGI	86,672	70,865	07/12/27
57	死神：炙热之魂	SCE	86,613	39,205	05/03/24
58	圣女贞德	SCE	83,847	44,280	06/11/22
59	死神：炙热之魂4	SCE	83,044	35,943	07/05/24
60	我和我的块魂	NAMCO	82,406	28,632	05/12/22
61	波波罗克罗伊斯物语	SCE	79,756	32,084	05/02/10
62	NAMCO博物馆	NAMCO	79,572	20,702	05/02/24
63	脑内快感体验	SEGA	79,557	17,754	06/06/22
64	最终幻想2	Square Enix	78,057	33,979	07/06/07
65	噗哟噗哟Fever	SEGA	76,507	—	04/12/24
66	死神：炙热之魂3	SCE	76,340	36,472	06/07/20
67	高达策略战	BANDAI	73,275	35,447	05/09/22
68	天诛 忍大全	From Software	70,942	28,100	05/07/28
69	Derby Time	SCE	70,668	21,902	05/04/21
70	死神：炙热之魂2	SCE	69,733	26,428	05/09/01
71	山脊赛车2	NBGI	69,295	28,558	06/09/14
72	瓦尔哈拉骑士	Marvellous	67,966	14,089	06/08/31
73	柏青嫂模拟 押忍！番长	大都技研	67,041	12,435	06/03/02
74	Fate/Tiger大乱斗	CAPCOM	64,530	53,167	07/09/13
75	太鼓之达人Portable	NAMCO	59,925	14,593	05/08/04
76	火影忍者Portable无幻城之卷	NBGI	59,070	28,111	06/03/30
77	太鼓之达人 Portable 2	NBGI	58,782	14,638	06/09/07
78	麻雀格斗俱乐部 (Best)	KONAMI	56,940	—	06/03/02
79	横行霸道 罪恶都市故事	CAPCOM	56,573	15,300	07/12/06
80	实战柏青嫂必胜法！北斗神拳	SEGA	56,550	15,568	05/06/30
81	永恒传说(Best)	NAMCO	55,632	—	05/12/01
82	游戏王双重怪兽GX组队战2	KONAMI	54,955	30,168	07/09/27
83	捉猴啦 比波猴赛车	SCE	53,910	9,595	06/12/07
84	真 三国无双 二度进化	KOEI	53,268	13,349	06/03/23
85	基连的野望 吉翁的系谱	BANDAI	52,887	22,089	05/08/11
86	大蛇无双	KOEI	51,876	51,876	08/02/21
87	合金装备ACID2	KONAMI	50,943	12,390	05/12/08
88	实战柏青嫂必胜法!北斗神拳SE	SEGA	50,445	15,695	06/08/10
89	打工地狱2000	SCE	50,417	—	05/12/22
90	首都高Battle	元气	49,907	17,482	05/04/21
91	狂野历险	SCE	49,194	28,508	07/08/09
92	文字谜题大辞典(Best)	NAMCO	49,083	—	05/11/17
93	比波猴学院2	SCE	49,072	—	05/12/15
94	游戏王双重怪兽GX组队战	KONAMI	47,761	20,491	06/09/14
95	随身玩伴Let's学校！	SCE	46,011	14,342	06/06/15
96	极魔界村	CAPCOM	45,810	22,101	06/08/03
97	装甲核心前线	From Software	45,561	11,210	04/12/12
98	炼狱 赎罪之塔	HUDSON	45,305	11,940	05/01/27
99	新世纪福音战士2 创造世界	NBGI	44,922	19,936	06/04/27
100	山脊赛车(Best)	NAMCO	44,546	—	05/11/17

PSP

2008 标准掌机典藏

ISBN 7-88033-174-3

定价:22.8元
ISRC CN-A39-05-0008-0/V.G4
北京中体音像出版社

SELECT START
POWER HOLD
SONY